

MANGA ZONE
N.º 15
SEPTIEMBRE/OCTUBRE '94 • 425 Ptas.
POR SI NO LO HABIAIS NOTADO
ESPECIAL COMEDIA ESTUDIANTIL
ENTREVISTAMOS A CELS PIÑOLS
PORCO ROSSO POR FIN EN CINE
Y MUCHO MAS...

SUMARIO

STAFF y Demás Fauna

Editor: Alejandro "¿eran de dos páginas cada uno?" Maicas
Redactor jefe y maquetación:
Jose Javier "el cochelito leré" Martínez
Productor ejecutivo: Santiago "Publicitarius Sumus" Forés
Tratamiento de imágenes:
Juan "¿Derecho? Señorita, yo pedí informática" Gómez,
Javier "EL Clonador Circunspecto" Martínez
Special Thanks To: A Luis Miguel, a Rosa María y a Carlos por su visita, y a Fernando por las texturas.
Pobre subser con empleo: K.I.A. "el entrenador loco"

Equipo MangaZone:
Articulistas para este número:
Gonzalo B. "¡que no me corto el pelo!" Tello
K.I.A.
Luis "Great" Alís
Carlos "DARKMIND"
Micky "ai espichinglis"
Ojoko
Santiago "MoonHunter" Forés
Rafael "El Conciso" Luque
Jordi "El Otro Conciso" Tordera
Miguel Angel "Motenai Garen"
Juan Gómez Martín
Alejandro Maicas
Javier "estoy esthérico" Martínez
Dibujantes para este número:
Luis Miguel Díaz
Juan Gómez Martín
Carlos "DARKMIND"
Marta-Noriko Simó Amezawa
Lectores: Bueno, ya va siendo hora de que empecéis a inundar la Moncloa con cartas pidiendo que MangaZone sea declarada de interés público y subvencionada, a ver si...



«LOS NIÑOS JAPONESES NO VEN DIBUJOS BASURA»

Ésta es una de las frases que podían leerse en el artículo que hace unas fechas publicaba el periódico "El País" bajo el título: "Los japoneses exportan a todo el mundo los dibujos animados que prohíben ver a sus hijos". Título tan largo como falso, así como el resto del contenido del mismo.

SI NO SABES, NO HABLES (segundo título que le habría dado a este editorial).

Éste es el consejo que le ofrezco a la presunta pedagoga Esther del Moral, que se supone realizó un estudio sobre los dibujos animados, su estética y sus contenidos. Y por supuesto, para no desentonar con algunas asociaciones de padres y demás, criticó a muerte los dibujos japoneses, que parece ser, está muy de moda.

Lo primero que debe hacer una persona que realiza un estudio es confirmar los datos que haya obtenido consultando otras fuentes, cosa que no hizo.

Ésto lo aprovechó Elba Astorga, articulista en "El País", a la que seguro le daba igual que fuera cierto o no, ya que la finalidad del artículo es sacar de quicio a los que estamos a favor, y conseguir que se hable de ella (algo que, como podéis ver, ha conseguido), es decir, levantar la polémica, aumentar las ventas de su periódico y, por desgracia, que le den la oportunidad de volver a escribir.

Pero vayamos a los datos y las opiniones de Esther.

En primer lugar, dice: "la directora de la cadena japonesa NHK me contó que *La bola de Dragón* sólo se transmite de madrugada, porque se considera una serie para adultos". ¡Falso!, "Dragon Ball" se emite a las 7 de la tarde en la Fuji TV (consultar cualquier revista japonesa con la programación televisiva), y es una de las de mayor popularidad entre los jóvenes japoneses. Para demostrarlo, sólo hay que ver todo el merchandising que se ha creado alrededor de ella: posters, muñecos articulados, puzzles, videojuegos (agotados a las horas de salir a la venta), etc... además de que su manga es uno de los más vendidos, y que cada año se están haciendo varios largometrajes con los personajes de la serie, que cuando son estrenados consiguen abarrotar los cines, y que después al ser editados en vídeo, son de los más vendidos.

Ésto parece oponerse a otro de sus comentarios: "los niños japoneses no ven esos programas (se refiere a las series violentas), sino series cuyos contenidos han sido regulados por comités compuestos de sicólogos, pedagogos y productores".

¿QUIEN ENGAÑO A ESTHER DEL MORAL? (tercer título).

También dice que las series japonesas van cargadas de mensajes de destrucción, y al decir ésto parece estar englobando a todas las series japonesas (me gustaría ver la cara que pondrían los pedagogos si yo generalizara y afirmase que todos son unos incompetentes por el hecho de que una de ellos ha metido la pata hasta el cuello). Esta señorita parece no conocer la gran diversidad de temas que toca el mundo del manga. Sí, hay series violentas, pero éstas ensalzan el espíritu de superación y la amistad (ej: "Caballeros del Zodíaco" y la propia "Dragon Ball").

Otra cosa que me ha tocado las narices es ésta: "En las series deportivas los personajes luchan por el éxito, aún a costa de sacrificios personales importantes". Acaso el triunfo no es lo más importante para un deportista, es decir, que se vea recompensado su esfuerzo y dedicación. Esta "pedagoga" parece no admitir que el deporte pueda ser una profesión tan buena como cualquier otra.

Y otra tontería dicha es: "se establecen dicotomías entre los roles masculinos y femeninos. Cuando chico y chica deben realizar una misma actividad física, él siempre es el primero en realizarla". Apuntar ésto como una característica de los dibujos japoneses es una verdadera tontería, pues ésto ocurre en todos los dibujos, y también en la vida real, pues seguimos viviendo en una sociedad machista (aunque por suerte, cada día lo es menos). Aún así, puedo nombrar una serie japonesa en la que los papeles se cambian: "Kimagure Orange Road" (Johnny y sus amigos). En esta serie, la chica es la fuerte, y por ello los machistas la calificarían de serie feminista, otra suprema tontería. Lo correcto es pensar que la acción tiene que realizarla la persona más capacitada para ello, que en este caso es ella.

Acerca del machismo, Elba Astorga (no se sabe si también de palabras de Esther), pone como ejemplo de serie machista a "Los Picapiedra", donde el hombre es un verdadero estúpido y cabezota, que no hace más que meterse en líos, de los que tiene que sacarle siempre su inteligente mujer, que previamente le había avisado de lo que podía sucederle.

Como podéis ver, no tiene desperdicio. La señorita Elba Astorga ha jugado muy bien sus cartas. Ha utilizado a Esther del Moral como cabeza de turco, ha añadido unas cuantas pizcas de su propia cosecha, y ha conseguido un cóctel explosivo con el que hacernos saltar.

Bueno, voy a dejarlo aquí, porque si sigo me voy a poner malo, pero para que cada uno pueda sacar sus propias conclusiones, en la página 27 tenéis una reproducción del artículo. Leedlo y llorad.

Hasta la próxima, amigos.

¡¡¡Larga vida al manga!!!

Alejandro Maicas

Fe de erratas:

En el número 13, en el Club de KOR, pág.18, aparecía un dibujo de Madoka con una bandeja enviado por una lectora cuyo nombre confundimos. No se trataba de Mª Isabel López Cantero, de quien era el dibujo inferior, sino de Virginia Díaz. Perdónanos por haber corregido tan tarde.

En el artículo del número anterior sobre el Salón del Cómic de Madrid apareció por error el nombre de Antonio Marugán, cuando en realidad se trataba de Jesús Marugán.Disculpa a estos tus humildes siervos. (¡ah!, y gracias por los cumplidos que nos has dirigido desde el Mangaka, son más de lo que merecemos).

Lamentablemente, y debido a cierta urgencia a la hora de encuadernar el número anterior, que nos obligó a recurrir momentáneamente a otra empresa distinta, hemos comprobado que en algunos ejemplares el recorte de las páginas se hizo mal, y que incluso en alguno que otro hay alguna página cambiada de orden. Si os ha tocado alguno de estos últimos, lo sentimos muchísimo. Nosotros no supimos nada hasta que nos lo contaron. ¿Quién sabe? Quizá dentro de algunos años sean curiosidades de coleccionista...

Filmación de fotolitos:



Impresión:



Distribución:



NOTICIAS JAPÓN



©SNK/Fuji TV/Shôchiku/AI

Del cartucho a la pantalla: *SFII* y *Garou Densetsu*

Pues sí, como ya os informamos en los anteriores números, el estreno en Japón del film basado en el videojuego *Street Fighter II* a finales del pasado mes de Julio ha sido el acontecimiento del verano. Y si no ha aparecido el diseñador de personajes para el film en ningún lado, parece ser que es porque éste ha sido realizado por un grupo híbrido de diseñadores con miembros del staff de Capcom y de Toei Doga. De ahí el estilizado y acertadísimo resultado. Como cabía esperar, el protagonista del film es Ryu, pero se realiza un tratamiento exhaustivo de todos los personajes, sin cambiar el papel de cada uno, lo cual parece que no va a ocurrir con el film de Steven De Souza.

Pero aquí no acaba la fiesta. El gigantesco fandom creado por los dos especiales de TV *Garou Densetsu* y *Garou Densetsu 2* (*Fatal Fury*) y una serie de convenciones realizadas por todo el país, unido a una catarata de publicaciones sobre el mismo, ha animado a sus productores a estrenar un film en las salas cinematográficas, dando la réplica al *Street Fighter II*. El resultado es algo fuera de lo corriente, en una situación insólita: dos excepcionales films de animación basados en videojuegos con recaudaciones de taquilla prácticamente idénticas, en una competencia feroz.

Masami Obari es el diseñador de personajes y director artístico de los especiales y este film, y responsable de la endiablada energía que desprende toda la obra. Para el film (su título original es *The Motion Picture: Garou Densetsu*, evidente) Obari ha diseñado tres personajes nuevos: Parher, una terrible luchadora con el pelo corto y rosado; Jamin, un musculoso morenete, que recuerda un tanto a Wolfgang Krauser; y Hawer, enjuto y ágil, con una vestimenta realmente peculiar. Júntense con los habituales Terry Bogard, su hermano Andy, Joe Higashi, la explosiva Mai Shiranui, etc., y prepárense a salir del cine con algún ojo a la funerala.

La pregunta es: ¿aparecerán estos nuevos personajes en el videojuego *Garou Densetsu 3*? ¿Se cerrará el nuevo ciclo (videojuego-anime-videojuego) creado en el intrincado mundo de la cultura japonesa de entretenimiento? Yo apuesto a que sí. Los videojuegos, en contra de lo que algunos profetizaron, no han eclipsado el anime y cómics, sino que los ha potenciado de manera notable y se ha fusionado con ellos, creando un nuevo filón de posibilidades insospechadas. ¡Que siga el espectáculo!

Juana de Arco... ¡en anime!

El nuevo proyecto del legendario Studio Ghibli, autor de obras maestras del cine contemporáneo (*Tonari no Totoro*, *Tenkuh no shiro Laputa*, *Umi ga kikoeru*, *Omohide Poroporo*, por citar algunas), capitaneado por Hayao Miyazaki, nos deja entrever el que será su nuevo éxito animado: *Jean D'Arc Den* (La historia de Juana de Arco). Originariamente va a aparecer un cómic, con guión de Kenichi Sakami y dibujos de Katsuya Kondo, ambos pertenecientes al Studio Ghibli. En una reciente entrevista con los autores, afirman que para presentar el proyecto de animar la historia van a esperar...


©Sakami/Kondo/Tokuma Shoten

¡cinco años!, lo cual parece un tanto lejano en un mercado que produce y consume a un ritmo vertiginoso. Esperemos que esta intención no cuaje, el cómic sí lo haga y podamos ver las dos cosas pronto. Para ir haciendo boca, ya tenemos en la pantalla grande (bueno, tienen en Japón) la última obra "Ghibleriana" (perdón por el palabrejo, vano intento de igualar siquiera la retórica de mis compañeros): *Ponpoko*, la historia de un bosque poblado por mapaches inteligentes. Promete. Por cierto, en un próximo número de MangaZone, Miyazaki a saco con el especial "Clasicos de la literatura en Anime".

Yamato Takeru

La nueva sensación en las teles niponas es el serial animado *Yamato Takeru*, una mezcla de Robot Sci-Fi y leyendas clásicas japonesas. Takeru Yamato, piloto del robot Susanoh, su amigo Roka y su compañera Oto Tachibana son los protagonistas. Ninguno de ellos alcanza la decena de años. El diseño de los robots ha contado con la colaboración del prestigioso Koichi Ohata, autor de una casi interminable lista de diseños mecánicos y colaboraciones de ese tipo: el Buster Machine, Dangaioh, Genocyber y Sonic Soldier Borgman son algunos de sus trabajos. La serie se emite en la TBS a las cinco y media. Es obra de la Toho Animation y el proyecto está coordinado por la editorial Shogakkan.

Paralelamente, existe un proyecto de una película de imagen real de *Yamato Takeru*, que se basa más en la parte de la historia correspondiente a la leyenda japonesa, con muchos guerreros, dragones volantes, gigantes monstruosos, etc.


©TOHO

Comics desconocidos, OVAs desapercibidas

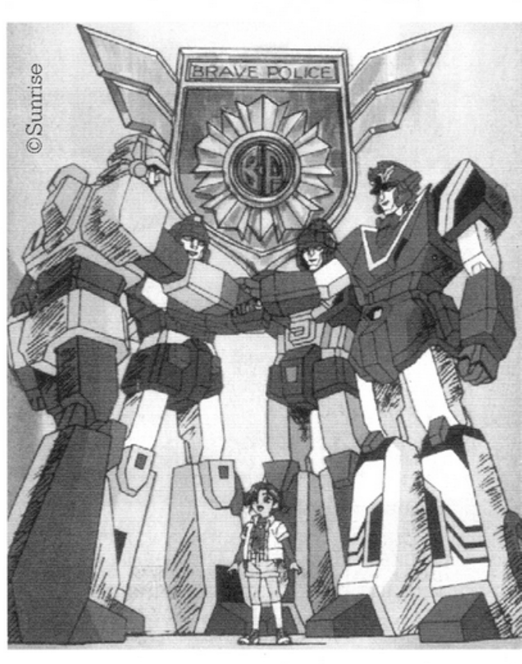
El mercado del cómic y la animación en Japón es tan complejo y extenso que muchas veces resulta imposible tener una idea de conjunto coherente. Ejemplo:

La revista semanal de cómics Shukan Shonen Champion, publicada por la editorial Akita Shoten, editora de las obras de Osamu Tezuka, es, en su totalidad, idéntica a los semanarios para chicos que pululan por los kioscos nipones: el Shonen Jump, de Shueisha, Shonen Sunday, de Shogakkan, y otros similares de Kodansha, Tokuma Shoten... La única diferencia entre éstos y el Shonen Champion es que en este semanario, desde finales del año 1992 (no tengo datos a partir de este momento hacia atrás) literalmente ningún cómic ha conocido adaptación en serie de animación, videojuego, OVA, e incluso algunos de ellos ni siquiera han sido editados en volúmenes más tarde (para referencia, aprox. el 85% de los cómics del Shonen Jump son adaptados en algún soporte, y el 100% son recopilados en paperback). La explicación podría ser que los semanarios populares antes citados quintuplican en ocasiones el volúmen de tirada del Champion. Es decir, el Champion se vende poco. ¿Por qué? No se sabe. La mayoría de los cómics del Shonen Champion son excelentes: historias generalmente mejores y más originales (siempre hay excepciones, claro) que las de los semanarios populares, dibujadas con la misma calidad y profesionalidad. Por poner varios ejemplos: *Swimming Graffitti Kyoryu Kun*, de Hiromi Yamasaki, una estupenda comedia estudiantil sobre un chico nadador de más de dos metros de altura; *Grappler Baki*, de Keisuke Itagaki: una trepidante historia de un chico de trece años, con una fuerza tremenda y sobrehumana, especialista en todo tipo de artes marciales (ésta es realmente alucinante); *Danki*, de Tokichi Ishiyama, fabuloso dibujante discípulo de Masami Kurumada, que dibuja muchísimo mejor que su maestro (los guiones ya son algo más endebles), nos cuenta una historia del club de animadores de una escuela superior y sus andanzas... En fin, la lista se hace interminable.

Recientemente, en el mes de agosto, ha aparecido una OVA de un episodio de *Grappler Baki*, de 47 minutos, al terrible precio de 12.381 yens. El destino de esta OVA está escrito en el cielo: ser comprada por los fans del comic original, algún Anime Otaku despistado y rellenar estanterías en las tiendas de Anime japonesas.

¡Abrid paso a Jay Decker!

Tras la finalización de *Brave Express Might Gaine* (*Maito Gain*),



©Sunrise

Sunrise ataca con una nueva serie de robots: *Brave Police Jay Decker* sigue con la serie *Brave...* comenzada hace 5 años con la serie *Brave X-Kaiser*. Aunque gráficamente todas podrían parecer similares, pues el diseño de robots casi siempre lo realiza Kunio Okawahara, el planteamiento de cada serie es siempre muy distinto. Os acordáis de los Transformers, ¿verdad? ¿Los Transformers no eran americanos y fabricados por Hasbro? Pues no, los Transformers eran japoneses, diseñados y fabricados por Takara, y distribuidos por Hasbro en USA y por MB en Europa. ¿Alguien se acuerda de la peculiaridad de los Transformers? A ver... sí, muy bien, estaban vivos y tenían su propia personalidad. Pues este mismo concepto ha sido aplicado a los magníficos robots policía de *Jay Decker*, ya que Takara es el patrocinador de la serie *Brave...* y por tanto, de *Jay Decker*. Parece ser que alguien en Takara pensó en aplicar los conceptos de personalidad robótica en *Jay Decker*, creando una historia nueva y ligeramente distinta a lo usual, en la que el núcleo es la amistad que surge entre el protagonista y los miembros de la Brave Police. En la ilustra-



ción, de derecha a izquierda, Jay Decker, Bild Tiger, Dumpson y Power Joe, los cuatro robots principales. La serie se emite a las cinco los jueves en TV Asahi. Coproducida por Sunrise y Nagoya TV.

Avalancha de OVAs

-HummingBird no son el primer grupo de *aidoru* (*idol*, jóvenes muy jóvenes estrellas, principalmente del mundo de la canción pop -JJ) con animación encasquetada para vender más discos (acordaos de ErikoTamura), aunque sus OVAs sí sean de las mejores. Producidas por la Toho Animation, acaba de aparecer el 1 de junio *HummingBird '94 Natsu* (verano del 94), de 30 min., 5.500 yens el vídeo y 4.800 el LaserDisc.

-El aplastante éxito de Ryu Knight ha adelantado en muchos meses la distribución de la OVA *Adyuh Legend*. Esta OVA consta de ¡13! episodios. Que yo sepa, es el OVA más extenso jamás publicado en Japón (junto con *Gundam 0083: Stardust Memories*, que también tenía 13 capítulos -JJ). Si mis cálculos no fallan, se publicará el último en navidades del año 1996.

-*Tekkaman Blade* vuelve en forma de OVA. *Uchuh no Senshi Tekkaman Blade II* tiene nuevo protagonista principal, Yumi, una monada de cabello anaranjado, con una nueva armadura Tekkaman. 20 minutos, a 1.980 yens (barato). Animación de Tatsunoko.

-*GPX Cyber Formula ZERO* se une a la amplia colección de OVAs disponibles sobre esta historia de corredores de Fórmula 1 en un futuro no muy lejano con un diseño de vehículos "out of this world". Tres episodios, de 30 min., a 4.944 yens cada one. Empezaron en Julio.

-*GenoCyber*, basado en el cómic de Tony Takezaki. Según las críticas, le da mil vueltas la OVA al cómic. Ya veremos. Aquí lo habéis leído en castellano, ¿no?. Bueno, son 46 min. a 6.180 yens. Edita Bandai Visual y anima Artmic.

-Sumemos a estos OVAs las continuaciones de las ya estrenadas series OVA de *Ranma 1/2* (vol. 5), *Boku no Chikyu wo Mamotte* (vol.4), Final Fantasy (vol.3), *Mamono Hunter Yohko* (vol.5)... y no sigo que me como toda la revista.

Reiko Chiba, ¡te quiero!

Yo no sé, para mí es la chica japonesa más guapa que he visto en mi vida. No iba a poner esta reseña pero es que la amo con locura (lo siento por las lectoras que se hubiesen ilusionado). Reiko Chiba es una nueva cantante que acaba de sacar un single perteneciente al CD musical-arranged-comosellame con la banda sonora del videojuego *Garou Densetsu Special*. La canción en cuestión se llama **Non Stop! One way Love**. Distribuye Pony Canyon, y el CD single vale 1000 yens. ¡Me lo voy a comprar!

Luis Alís Ferrer

(Lo de las lectoras iba de coña, ya sé que todas aman a Alejandro por su simpatía y a Javier por su flematismo)
(eso del flematismo no será nada de escupir, ¿verdad? —JJ)

NOTICIAS USA

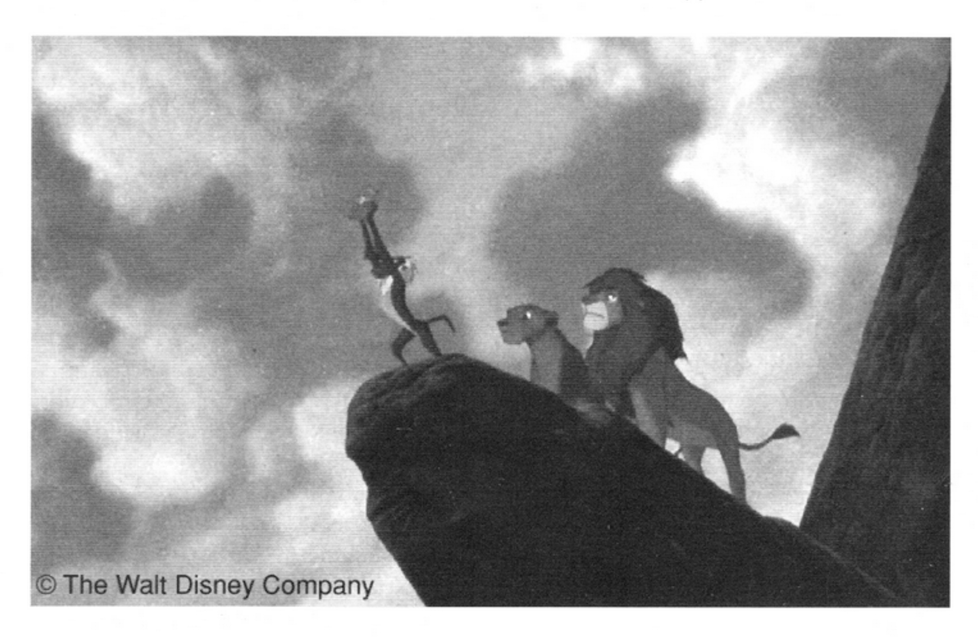
Pensé que querían decir Kimba, que era un león blanco de unos dibujos animados de cuando yo era un pequeñín....

Eso es lo que manifestó en una entrevista Matthew Broderick, actor en films como Juegos de Guerra, Proyecto X o Todo en un día, y voz de Simba adulto en El Rey León, la última producción animada Disney. No debe de extrañar el revuelo que se ha montado en los USA con la excesiva similitud entre El Rey León de la Walt Disney Company y El Emperador de la Jungla de Tezuka Productions. En realidad, la serie de Tezuka formaba, junto con AstroBoy (Tetsuwan Atom) y Speed Racer (Mach Go Go Go), el trío de animes japoneses más antiguo y popular programado nunca en los USA.

Tras el manifiesto de los cincuenta y tantos artistas de Japón acusando de plagio a la Disney, y el absoluto

mutismo de esta última, parece que poco a poco va emergiendo la verdad del asunto. Fundamentalmente, las conclusiones son estas:

Los guionistas de la Disney en ningún momento se fijaron en El Emperador de la Jungla para confeccionar la historia. De hecho, les sorprendió la reacción del resto del equipo de producción, familiarizado con la serie de Tezuka, que notó enseguida el parecido de base entre ambos relatos.


© The Walt Disney Company

El presidente de Tezuka Productions afirma que es evidente que, aunque hay coincidencias entre la serie y la película, en realidad las dos obras son muy diferentes, y piensa que, si hubiera sido el caso, el difunto Rey del Manga se habría sentido feliz de ver a la Disney reinterpretar su trabajo.

Personas dentro de la Disney aceptan la posibilidad de que El Emperador de la Jungla, como parte de sus vivencias en el mundo de la animación, haya influido parcialmente en el estilo que han dado a su trabajo. Otro argumento válido es el hecho de que el marco de la narración tampoco da demasiado juego (selvas, leones, reyes, ¿...Shakespeare?), y es fácil llegar a coincidencias entre historias. La Walt Disney Company no dice ni pío, y eso es lo más triste y vergonzante, teniendo en cuenta lo feroces que han sido siempre con cualquier manifestación relacionada con sus obras que no haya sido autorizada por ellos.

Y a continuación, pasemos a las novedades de este mes.

Academy Comics.

Mangoides de Robotech varios. Robotech: Hohsq's Story #1. Portada al mejor estilo shojo manga. Historia del Lord T'Sentraeti (¿en zentraedio original?) más mayor de su raza, desde su juventud de guerrero hasta su exilio en la Tierra, y su amor por una mujer humana.

Robotech: Aftermath #9, que finaliza la serie. Robotech: Return to Macross #15 (que además sirve de número cero para Robotech: Warrior), y Robotech II: The Sentinels Book III #11.

A.D. Vision.

Burn Up! Volume 1 #1, basada en el vídeo del mismo nombre que ya se mencionó hace varios Noticias USA. Tres chicas policías futuristas despampanantes y violentas. En principio, lo de siempre. Atención, pregunta: ¿lograrán superar en humor, acción y espectacularidad (e imaginación) al "Dirty Pair" de Toren Smith y Adam Warren, durante mucho tiempo el indiscutible Mangoide Refinitivo USA?



Sol Bianca Volume 1 #1, también basada en el vídeo del mismo nombre. Cinco mujeres piratas espaciales. Presumiblemente habría de dar más juego. Lo que pasa es que uno ve las promociones en el Advance, y el arte parece tan pedreste para todo ésto...



Antartic Press.

Combinando manga y mangoides. En la primera categoría, nueva serie: Dodekain #1, de Masayuki Fujiwara. Doctor viejales, chaval de doce años, y robot gigante del tamaño de un planeta entero, y los invasores Zogerianos (¿Zogequé?). Hum, veremos... Y sigue Silbuster, de Ikkou Sahara, por el #6. En la segunda categoría, pues la Ninja High School, y sin nada más que destacar.

Dark Horse.

Caravan Kidd, Part 3 #7, el penúltimo capítulo de la colección de Johji Manabe. Incluye un reportaje sobre Studio Katsudon, el estudio donde Johji creo Outlanders y Caravan Kidd. Y la recopilación The Dirty Pair Book Three: A Plague of Angels, con su a veces estupenda, a veces terrible, indiscriminada dosis de cyberpunk, pero siempre tan divertida. Colecciones de manga: Oh My Goddess! #4, de Kosuke Fujishima, y Rebel Sword #2, de Yoshikazu Yasuhiko (aventuras en el Kurdistán).

Malibu.

Mortal Kombat: The Special Edition #1, que además del Mangoide en sí incluye reportaje sobre el film de imagen real y trucos para el videojuego Mortal Kombat II. También disponible el mismo material en ediciones más normalitas. Para incondicionales. Micky, Darkmind, esas babas.

Viz Comics.

Primero que nada, dejar claro que el Animerica Vol. 2 nº 8 es rematadamente IMPRESCINDIBLE: especial Bandas Sonoras de Anime con entrevistas a Shiro Sasaki (uno de los directores de grabación de la BSO de Akira) y Jo Isaishi. Once direcciones estadounidenses donde poder comprar CDs y Laserdiscos (incluidas en este MangaZone). Artículos sobre dos vídeos de *shonen ai anime* (historias de amor homosexual), el Street Fighter II animado, la nueva serie Macross Seven, el pequeño gran escándalo de El Rey León, el Anime Expo californiano, etc, etc. En definitiva, un Viz de vicio (vaya por Dios, otro de esos real-

mente horribles horribles horribles juegos de palabras).

Novedades: Viz se atreve con los mangoides. Macross II: The Micron Conspiracy #1, por James Hudnall y Shulhoff Tam. Un año después de los sucesos de Macross II, Hibiki y Silvie se ven enredados en una serie de misteriosos ataques contra Zentraedis en la Tierra que podrían ser algo más que un simple caso de racismo. Veremos que tal.

Dirty Pair Anime Comics, es decir, cómic hecho a base de "cels" de la serie de televisión, al estilo "Erase una vez... el hombre". Nausicaä of the Valley of Wind Gift Pack, o los cuentos de Tokuma Publishing empaquetados con un póster inédito. Por lo demás, las series habituales.



Despampanantes figurines.

...En resina blanca, o sea, que hay que pintarlos. Todas esas increíbles figurillas que aparecen en revistas de modelismo japonés como Hobby Japan ya están disponibles en los USA a través de Madhouse Models, a precio de robo (150 dólares). La escala es 1/6.

Como se hizo...

Pretty Soldier Sailor Moon R: The Movie: por el poder de Luna, yo, Guerrero Luna, te castigaré con 74 páginas a todo color sobre la película. Giant Robo: This Is Animation Special, 56 páginas a color.

Despampanantes ilustraciones.

Mon-Mon Illustrations: Candy. Más de 70 páginas de ilustraciones a todo color, por varios artistas, de chicas a las que poner un WonderBra sería violar la Convención de Ginebra. Los excesos habituales, ejecución de lujo.

NTSC (Never Twice the Same Colors)

Las novedades en Vídeo y Laserdisco son: Bubblegum Crash 1, 2 y 3, en VHS y Laserdisc, subtitulada, por AnimEigo. Green Legend Ran Vols. 1 a 3: una aventura en una Tierra postapocalíptica con ciertos toques que a más de a uno recordarán a "Nausicaä..." y "Conan...", pero en otro tono. El Pack incluye los tres actos (subtitulados) y material adicional: story-boards, scripts y versión completa del tema musical final. Existe otra versión, doblada y sin regalos.

Leo the Lion, o "Kimba the White Lion", el Emperador de la Jungla. Hay disponibles cuatro títulos de esta secuela de la serie, en la que Kimba ya ha crecido, se ha casado y tiene dos hijos. Directamente de la Era Dorada de la animación japonesa, y de la mano del "Dios del Manga", Osamu Tezuka.

Otaku Pack, o el Otaku No Video de Gainax empaquetado junto al Super Deformed Double Feature (Little Gall Force más Scramble Wars).

En imagen real, Zeram, ciencia-ficción japonesa de alto presupuesto doblada al inglés. También la segunda parte de Zatoichi, la historia del espadachín ciego que se comentó hace ya varios meses, titulada Zatoichi: The Return of Masseur Ichi.

CD-ROM.

Project A-KO Screen Saver, CD-ROM para Macintosh y Windows. Incluye un salvapantallas que ejecuta varios "clips" de la serie de OVAs, así como un Video-Jukebox de temas musicales de la BSO, y varias utilidades extra.

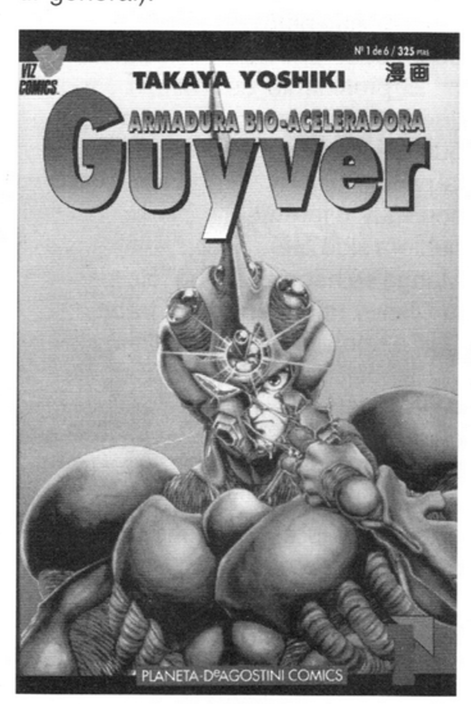
STOP PRESS!!! Anime Reference Guide 1994.

Ya está aquí la guía del 94. La Sociedad para la Promoción de la Animación Japonesa ha editado un nuevo volumen hasta arriba de sinopsis de series y películas. El material cubierto es, entre otros, Irresponsible Captain Tyler, Miracle Girls, Sailor Moon, Video Girl Ai, Crusher Police Dominion, Future Boy Conan, Legend of the galactic Heroes, Green Legend Ran, Kishin Heidan, etc. Imprescindible para fanzinerosos como nosotros y como otros tantos muchos.

Juan Gómez Martín

NOTICIAS ESPAÑA

Verano. Nunca ha sido la época más propicia para sacar nuevos lanzamientos al mercado y las editoriales españolas no lo ignoran. Las series limitadas continúan su singladura mientras los nuevos proyectos esperan pacientemente su oportunidad. La vida continúa y Genocyber deja paso a Guyver, de Yoshiki Takaya, serie de éxito en los USA que cuenta con el respaldo de cientos de maquetas y algunos vídeos (que según parece van a empezar a ser comercializados por Oro Films dentro de poco (...)). También anuncian para el próximo año la esperada continuación de Battle Angel Alita y de El Puño De La Estrella Del Norte, dos series muy apreciadas por los aficionados (aunque en esta última los «críticos» disientan del sentir general).



Por su parte Norma Editorial parece haber constatado el indiscutible éxito de Video Girl Ai y aseguran que continuarán editándola en cuanto acabe la primera serie limitada, probablemente en forma de sucesivas series limitadas por lógicos motivos de mercado (veremos si vuelvo a reconciliarme con Ai...).

Por otra parte ha terminado Black Magic, de Shirow. Es una lástima, pero la mayoría de los no-fanáticos con los que he hablado no parecen compren-

der que es una obra "amateur" y que el dibujo no puede ser el mismo que el de sus últimas creaciones.

En fin, el cliente...

ORO FILMS

Continúan sin reducir su ritmo de lanzamientos. Ya están a la venta RG Veda (primera parte; fantasía heroica que bebe de las fuentes de la mitología hindú y japonesa), Nadia (la película ambientada unos años despues), Bubblegum Crisis (OVAs 2 y 3), Odin, Golgo 13 (por fin...), el primer capítulo de El Mundo de Rumiko: Viaje por el Fuego, la segunda parte de La Heroica Leyenda de Arislan, y bajo el sello Strong Video Braindead. Más tarde salieron a la venta el segundo volumen de El Mundo de Rumiko: La Diana Risueña, y un nuevo OVA de Ranma 1/2 ("Como agua para Ranma"). Con diversos lanzamientos en cartera, próximamente verán la luz Porco Rosso y el décimo OVA de Dragon Ball (Si, si, el de los androides 13, 14 y 15).

POR FIN...

Porco Rosso fue proyectada finalmente en diversos cines privilegiados de nuestra geografía. Completamente doblada al castellano a excepción de los créditos finales, no hay nada que añadir a esta fenomenal película (aunque no la mejor de Miyazaki, en mi humilde opinión), excepto que la calidad de la música fue desigual y que si no fuiste con una chica, no sabes lo que te perdiste. Ahora sólo falta saber si harán lo mismo cuando esté disponible la segunda parte (ambientada en la Guerra Civil española, según parece...). Además los chicos de Oro Films parece que ya no se conforman con las publicaciones para jóvenes aficcionados y han comenzado a anunciarse en algunas revistas para el gran público. También anuncian que ya están a la venta los primeros productos de merchandising, concretamente tres modelos de camisetas estampadas de sus películas: Akira, Dominion y Urotsukidôji (aunque algunos establecimientos especializados me han comunicado que tienen grandes dificultades para conseguirlas).

Televisión

Sniff, sniff, Sailor Moon R ya ha terminado. Antena 3 emitió los capítulos que faltaban para el final a mediados del verano sin previo aviso ni causa justificada. Ya nada será igual. Bueno, bueno, no me lloréis, porque se rumorea que han adquirido los derechos de "Yu Yu Hakusho", y si esto es cierto pronto podremos ver en nuestras pantallas a los cuatro fantasmas más populares de Japón en los últimos años. Por su parte, Canal Plus ya lleva algún tiempo tentándonos con la idea de emitir El Puño de la Estrella del Norte. Pues bien, parece que esta vez van en serio.

Y, bueno, Telecirco lleva ya un par de meses emitiendo Nadia "El Misterio de la Piedra Azul" a un horario realmente intempestivo (¿alguien sabe si es legal emitir dibujos animados a esa hora de la mañana?). En fin, sufrida es la vida del mangamaníaco (y más si me separan de Ai...).

Ah, y dentro de muy poco, Gun Smith Cats (aleluya, hermanos, aleluya...) y Touch, en castellano.

Motenai Garen



TOUCH

Entre las muchas obras de Mitsuru Adachi, destaca una de entre todas ellas. Su nombre es Touch, y fue ésta la que lo consagró como artista dedicado a la comedia estudiantil.



Touch es una de las mejores comedias que podíamos y aún podemos encontrar en el mercado japonés. Cuenta también con su versión anime, y con los acostumbrados compact disc de todas sus canciones. Ésto demuestra que logró gran aceptación entre el público. Como casi todas la obras de Adachi, se dirige a un público adolescente y adulto, pues trata temas que resultan de difícil comprensión para el público infantil. Ésto no es óbice para que a los niños les gusten sus obras, no quiero decir eso. Es sólo que sus guiones tratan triángulos amorosos, amores imposibles y demás "culebrones" (por decirlo de alguna forma).

Touch es su buque insignia, su obra más famosa, y como tal merece que volvamos a hablar de ella (pues fue comentada en Maestros del Manga en el Nº 5 del MangaZone). Es una de las más largas series, por no decir la más larga, en su gran dossier de obras, y se divide en varias partes, tres para ser exactos.













La primera se centra en un triángulo amoroso, en el que intervienen dos hermanos gemelos, Carlos y César Alvarado (en la versión traducida que emitió tele5). Sus nombres originales son Tatsuya y Kazuya Uesugi, respectivamente. El primero es el protagonista indiscutible de la serie y se ganará a pulso nuestra simpatía, pues es un joven despreocupado, ocurrente y muy divertido. Es por así decirlo la oveja negra de la familia Alvarado, y como tal muchas veces será incluso excluido de la familia. El otro hermano es el famoso, el de los grandes éxitos. Él da el tipo de chico respetable, formal deportista, gran ídolo de la escuela y gran jugador de béisbol. La parte femenina, Barbara Ochoa (Minami Asakura), la vecina de al lado, es una joven muy hermosa, gran estudiante y buenísima gimnasta, delicada, dulce y comprensiva, la mujer perfecta.

Entre ellos se abrirá todo un abanico de enredos y situaciones en donde se pondrá a prueba el amor que sienten por la joven. Entre los hermanos comenzará una carrera por ver quién al final logra el amor de nuestra hermosa protagonista. Pero por desgracia, César Alvarado muere en un accidente, con lo que el triángulo se rompe.

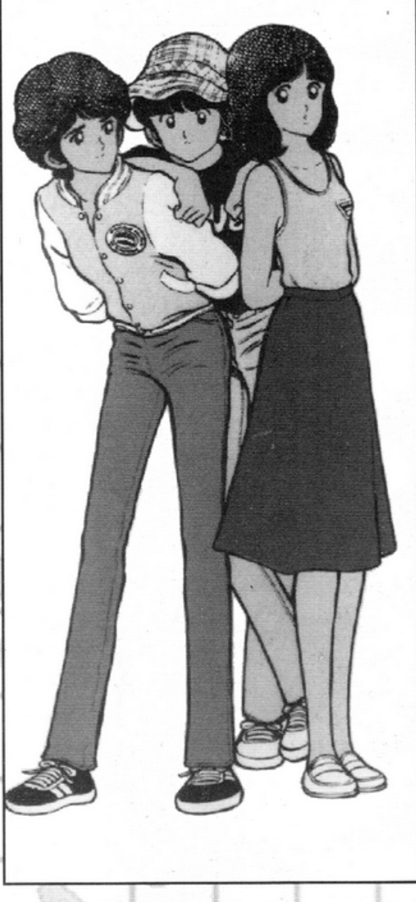
A partir de ese momento, Carlos se da cuenta que la perdida de su hermano ha dejado un vacío demasiado grande, por lo que decide seguir los pasos de César y convertirse en la estrella del béisbol que el otro no llegó a ser. Pero fracasa en su intento. Aún con la salida de escena de uno de los hermanos, el triángulo no es destruido por completo, ya que los dos jóvenes sienten que el otro está todavía presente y crea un cerco de



tensión entre los dos. A partir de aquí comienza la tercera parte.

En este último y más largo tramo de la obra seguimos la vida de Carlos y Bárbara, cómo la intromisión de tres personas los separan, creando entre ellos una distancia sentimental. La primera es Mario Ríos, Akio Mitta en el original, el cual está enamorado de Bárbara. Carla Ríos, hermana del anterior, que se enamora locamente de Carlos y planea toda una serie de enredos para separarlos. Y por último el malvado entrenador Claudio Fridal, dispuesto a destruir el honor del equipo de béisbol.

Toda la historia se desarrolla en un tiempo narrativo de dos años, en los cuales los personajes crecen, maduran y poco a poco se van haciendo adultos.



En lo que se refiere a la serie en sí, vio por primera vez la luz en 1981 y fue editada por la Shonen Sunday Comics. Consta de 26 volúmenes formato bolsillo, a un precio de 390¥, aunque después se publicó una versión de lujo de 10 ejemplares.

Tras su gran éxito en manga, se decidió pasarla al formato anime. Fue emitida en televisión en 1984, con una duración de 108 capítulos y tres películas. También cuenta con una colección de compact discs que recogen todas las canciones y bandas que podemos escuchar en la serie.

Esta serie ha sido censurada, recortada, sacrificada y por fin emitida por el maravilloso canal amigo Tele5 en tres ocasiones. La primera fue en julio de 1991, la segunda en agosto de 1993 (más que emitirla fue una especie de aviso para que estuviésemos atentos, pues duró 17 capítulos mal contados), y la tercera vez en mayo de 1994. También se ha emitido su segunda película en forma de una especie de continuación al final de esta comedia. La primera, según mis noticias, ha sido emitida por dos canales autonómicos, Canal 9 y TV3, por ambos en dual. Esto significa que puede haber sido ya televisada por los demás canales, o por lo menos podéis tener esa esperanza.

Cada película trata una de las partes de la misma serie, pero variando algo la trama y el final de la misma. Eso sí, la calidad de éstas es avasalladoramente buena.

Esta gran serie es una de las más exitosas en Japón, y aunque en españa no haya alcanzado la fama y popularidad de series como Dragon Ball, Kimagure Orange Road u otras... es una gran obra, que se merece un espacio en nuestras páginas y, claro está, en nuestros corazones.

Gonzalo B. Tello

BISHOJO SENSHI SAILOR MOON



La serie de anime *Bishojo Senshi Sailor Moon*, emitida en A3, está basada en el cómic del mismo título de Naoko Takeuchi, publicado en la revista Nakayoshi de la editorial Kodansha. Hasta el momento se han publicado siete volúmenes recopilatorios, en los que se cuenta la historia de Usagi Tsukino, una alocada y llorona estudiante de catorce años, con tendencia a llegar tarde a clase, suspender un alto porcentaje de exámenes y volverse loca por los chicos guapos. Un buen día, encuentra a un gato por la calle y le quita accidentalmente una tirita que llevaba en la frente, revelando una media luna. Más tarde, en casa de Usagi, aparece el gato (bueno, era gata, y se llamaba Luna) y, ¡hablando!, le cuenta que le ha salvado al quitarle la tirita, y que ha sido elegida para convertirse en *senshi* (guerrero) y luchar contra una raza de demonios perversos del Dark Kingdom (Reino de la Oscuridad) que amenazan la humanidad, aunque parece ser que se limitan al área metropolitana de Tokyo (¡che!, qué casualidad, como Godzilla), donde vive Usagi. La gata Luna, tras regalarle el broche que permite la transformación le explica las palabras clave a pronunciar para transformarse en guerrero: «Moon Prism Power—Make Up!» (aquí en España: «Prístina Luna, ¡dame el poder!», que también queda resultón). Acto seguido, el vestido de marinerito de la escuela de Usagi, que llevaba puesto, se modifica y se convierte en un traje de guerrero. Usagi se autodefine como «la bella y joven guerrero que lucha por el amor y la justicia con traje de marinero», y su ya legendaria frase *«Tsuki ni kawatte oshiokiyo!»* (En nombre de Luna, ¡te castigaré!) rasga el aire. Ya ese mismo día ha de salvar a su amiga Naru de su madre, poseída por el Dark Kingdom.

A la buena de Usagi se le unen cuatro jóvenes más, todas en su misma situación, a excepción de una: Minako Aino ya era Sailor V, una super-heroína sin poderes especiales que actuaba por su cuenta de vigilante, antes de recibir sus poderes de guerrero.



La primera de todas despues de Usagi fue Ami Mizuno, una estudiante genio de otra escuela que se convierte en Sailor Mercury, gracias a un bolígrafo mágico que recibe de premio al batir el record de puntuación del videojuego Sailor V. La segunda es Rei Hino, que se convierte en Sailor Mars; más tarde se les une Makoto Kino, que se transforma en Sailor Jupiter, y la última es Minako Aino, a.k.a. Sailor V, que se transforma en Sailor Venus.

Tuxedo Kamen es un misterioso cruzado, vestido con smoking, capa, chistera, bastón y antifaz, de ahí su nombre (*tuxedo* es smoking en inglés y *kamen* es máscara o antifaz en japonés). Sus armas son rosas de tallo afilado que usa a modo de dardos, y siempre es oportuno a la hora de salvar a las Sailor, tanto como a la hora de esfumarse. Su verdadera identidad es la de un universitario de 19 años llamado Mamoru Chiba. Su porte y elegancia calan hondo en el corazón de Usagi, la cual se enamora desde la primera vez que se fija en él.





©Naoko Takeuchi/Kodansha/TOEI

La trama de la historia se va complicando, hasta un clímax en el que se descubren varias cosas: Usagi es la reencarnación de una princesa de la luna llamada Selenity, y Mamoru Chiba era su esposo Endimion. La lucha en la luna contra el Dark Kingdom desemboca en un final tan intenso como dramático y épico, en el que las Sailor, tras morir una tras otra contra demonios del Dark Kingdom, reviven para canalizar la energía de Usagi, ya convertida en Selenity, y destruir así a la Reina Beryl, la “mandamás” del Dark Kingdom. Aún así, la serie continúa, con la aparición de nuevos personajes, tan atractivos como misteriosos: entre otros, cabe destacar la presencia de las nuevas Sailor Pluto y Sailor Uranus.

Sería conveniente puntualizar que, siendo como es *Bishojo Senshi Sailor Moon* un shojo manga (cómic para chicas), es de los pioneros en combinar aventuras “comercialmente utilizables” y el romance y “dramoncillo” ya típico del género (adorable, por cierto).

En cuanto a la versión animada, actualmente en pantalla, dividida en tres periodos (*Sailor Moon*, *Sailor Moon R* y *Sailor Moon S*), quizá peque de tener un tratamiento demasiado comercial, pero en su fondo, que no en su forma, un tanto diferente del cómic, sí que mantiene su mismo espíritu, esa detallada descripción de las chicas japonesas jovencitas (a las que evidentemente va dirigida la obra), ese detallismo en los sentimientos de las cinco Sailor, y la hermosa amistad que nace entre ellas, tan fuerte que ninguna duda en perder su vida para salvar a las demás. En un mundo como el nuestro, en el que el “pisa a tu compañero para llegar más arriba” parece ser un mandamiento más, se agradece sobremanera una obra que intente inculcar un poco de humanidad a esta sociedad un tanto egoísta y amorfa (no lo digo por Micky, ¿eh?, que en el fondo es buen chaval).

Luis Alís Ferrer



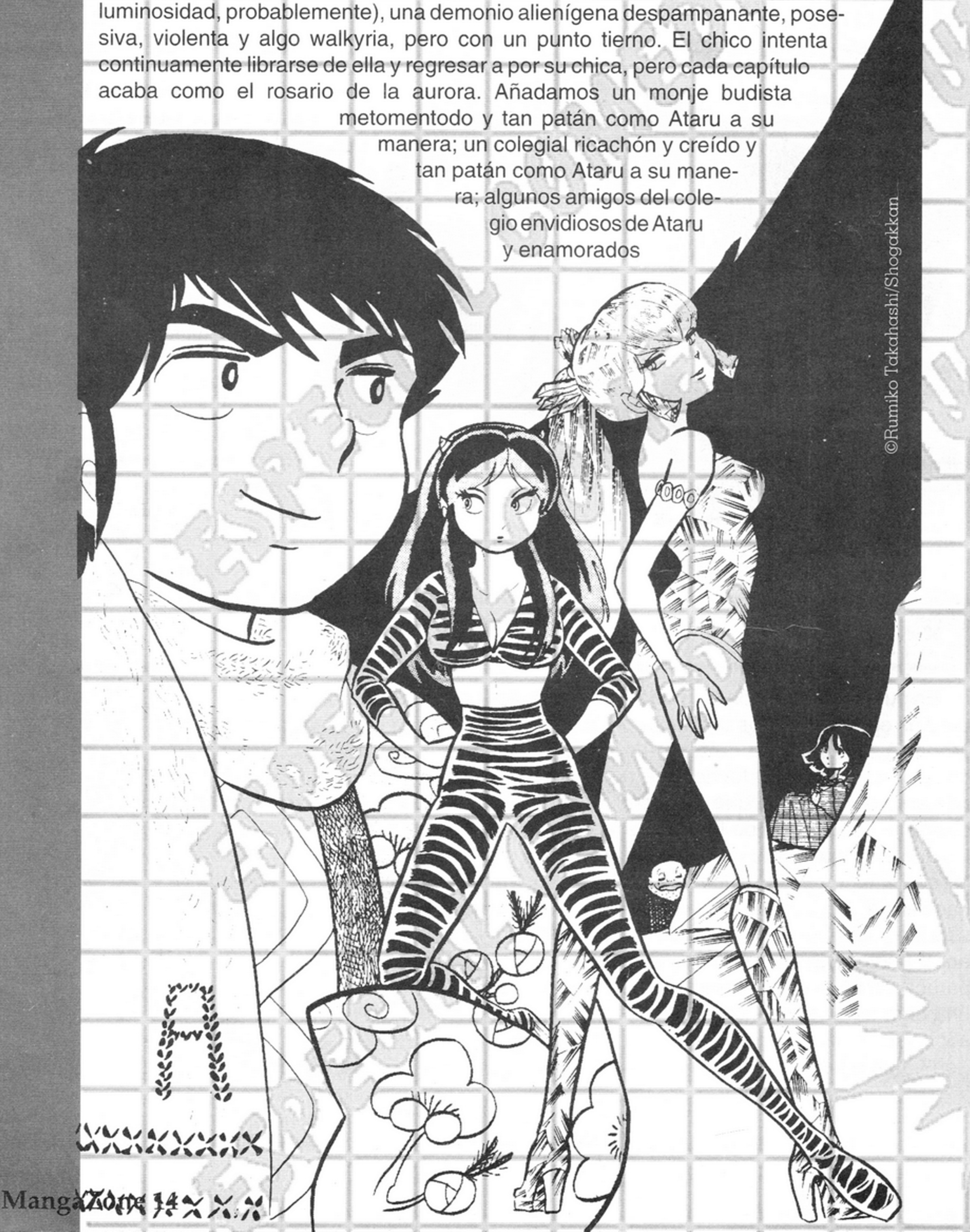
©Naoko Takeuchi/Kodansha/TOEI

URUSEI YATSURA

Mi primer contacto con Lum, o Urusei Yatsura, fue a través de una reseña en un Starlog de hace ya cinco o seis años. Starlog, como muchos sabéis (qué diplomático —JJ), es un magazine estadounidense dedicado al mundo de la ciencia-ficción cinematográfica y televisiva. El artículo de la revista trataba de dar una perspectiva sobre la producción animada japonesa de ciencia-ficción, y en él se mencionaban cosas tan intrigantes y misteriosas como Macross, Dirty Pair, etc. Lo cierto es que a partir del texto no se podía deducir gran cosa. Nota mental, suspiro de frustración (aquello de Macross era muy interesante), y a otra cosa mariposa.

Luego llegan los primeros productos japoneses traducidos al inglés. Recordando aquella reseña, hago el típico pedido vía Advance Comics y...

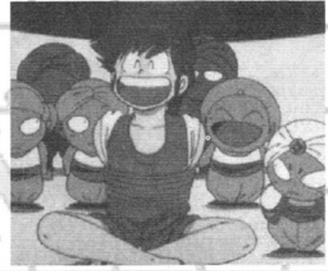
Ataru Moroboshi, chico gafe hasta niveles difícilmente concebibles, mujeriego hasta morirse, enamorado de Shinobu, su compañera de colegio, y patán absoluto, es víctima del amor de Lamu (o Lam, de "lum" o "lumen", medida de luminosidad, probablemente), una demonio alienígena despampanante, posesiva, violenta y algo walkyria, pero con un punto tierno. El chico intenta continuamente librarse de ella y regresar a por su chica, pero cada capítulo acaba como el rosario de la aurora. Añadamos un monje budista metomentodo y tan patán como Ataru a su manera; un colegial ricachón y creído y tan patán como Ataru a su manera; algunos amigos del colegio envidiosos de Ataru y enamorados



©Rumiko Takahashi/Shogakkan









de Lum, y tan patanes como Ataru a su manera; una madre dominanta, un padre calzonazos, un antiguo novio de Lamu que está como un tren pero que tiene menos sesos que una hormiga y que sólo piensa en comer, a la hija del monje budista, que es exorcista de profesión, varias diosas despampanantes, extraterrestres varios... Un plantel de cuidado.

Y una autora a la que podríamos calificar como la F. Ibáñez japonesa en lo que se refiere a la comedia. Las historias de Urusei Yatsura tienen, a su modo, el ritmo acelerado de Mortadelo y Filemón (y siempre suelen terminar igual). El peligro en las series de humor de Rumiko Takahashi es que, básicamente, las situaciones en cada episodio se vuelven muy repetitivas en su esquema básico, una vez agotado el impulso inicial de la colección. La clave es la resolución de cada episodio de forma original y la complicidad con el lector, que se encariña de los personajes y perdona los bajones de la serie. Takahashi, por fortuna, nunca pierde la capacidad de sorprender y divertir, ya sea con una idea original o con una nueva vuelta de tuerca en su sentido del gag. El mayor parecido entre Urusei Yatsura y Ranma 1/2 es la enorme galería de personajes que se forma por acumulación. La mayor diferencia es el cada vez mayor grado de surrealismo y absurdo que se cuece en la primera serie.



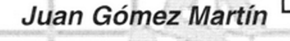
Para lo que es el grafismo de Rumiko Takahashi, que ya conocemos de Maison Ikkoku (Juliette Je T'Aime), Rumik World, Ranma 1/2, Mermaid Forest y otros, Urusei Yatsura emplea el más simplificado y distorsionado de todos, en parte por evolución (fue la primera de sus obras) y en parte por intención, pues es la más decididamente cómica y desenfrenada de ellas. Aunque Ranma 1/2 es también una comedia desenfrenada, hay en ella más momentos de ternura en los que utilizar un retrato más simpático y tierno de los protagonistas. En Urusei Yatsura es todo más rocambolesco y agitado, y las cosas no van por ahí. Se trata de demostrar que Ataru y los hombres en general son unos patanes, mofándose de ellos hasta el delirio.

Sin embargo, no ocurre lo mismo en la serie de televisión creada a partir del manga. Mientras que el cómic era una demostración de rapidez narrativa y elipsis cómica, el formato televisivo se tomaba más tiempo en contar las cosas, se volvía más cariñoso con sus personajes a medida que agotaba el material original de Takahashi e inventaba el propio, y pasaba a contar historias cada vez más corales y surrealistas, dando mucha importancia en los gags a los secundarios. Lum se tornaba capítulo a capítulo un espíritu fascinante, amable, sensible y querido, un tanto al margen y espectador de las patochadas de Ataru y cía.

Ciertamente, el resultado final del affaire Urusei Yatsura es el siguiente: una serie de manga capaz de arrancar la carcajada con sus disparates, y una serie de anime que, añadido a lo anterior, nos proporciona un saborcillo de gran cariño y nostalgia por unos personajes entrañables.

Ya sabéis: Lamu Forever.

¿Alguien se hace camisetas o corbatas?



Juan Gómez Martín



HI ATARI RYÔKÔ

Hi Atari Ryôkô fue la primera obra del maestro Mitsuru Adachi, un dios en el tema de la comedia estudiantil, que es de lo que se trata. Comenzó a publicarse a finales de 1979 y terminó en verano de 1980 en la revista de Shogakkan Flower Comics, dedicada a la publicación de shojo manga. Sin duda, Adachi fue de los pioneros en la fusión de géneros, un artista polifacético cuya obra no puede etiquetarse. La obra de Adachi ha abierto el camino hacia el nuevo shojo/shonen manga, historias híbridas que obtienen igual popularidad entre los chicos y las chicas. Prácticamente todas las historias populares en la actualidad le deben algo a Adachi. Masakazu Katsura, con su legendaria saga de *Denei Shojo*, *Ranma 1/2*, Izumi Matsumoto con *Kimagure Orange Road*...

陽あたり良好!



あだち充

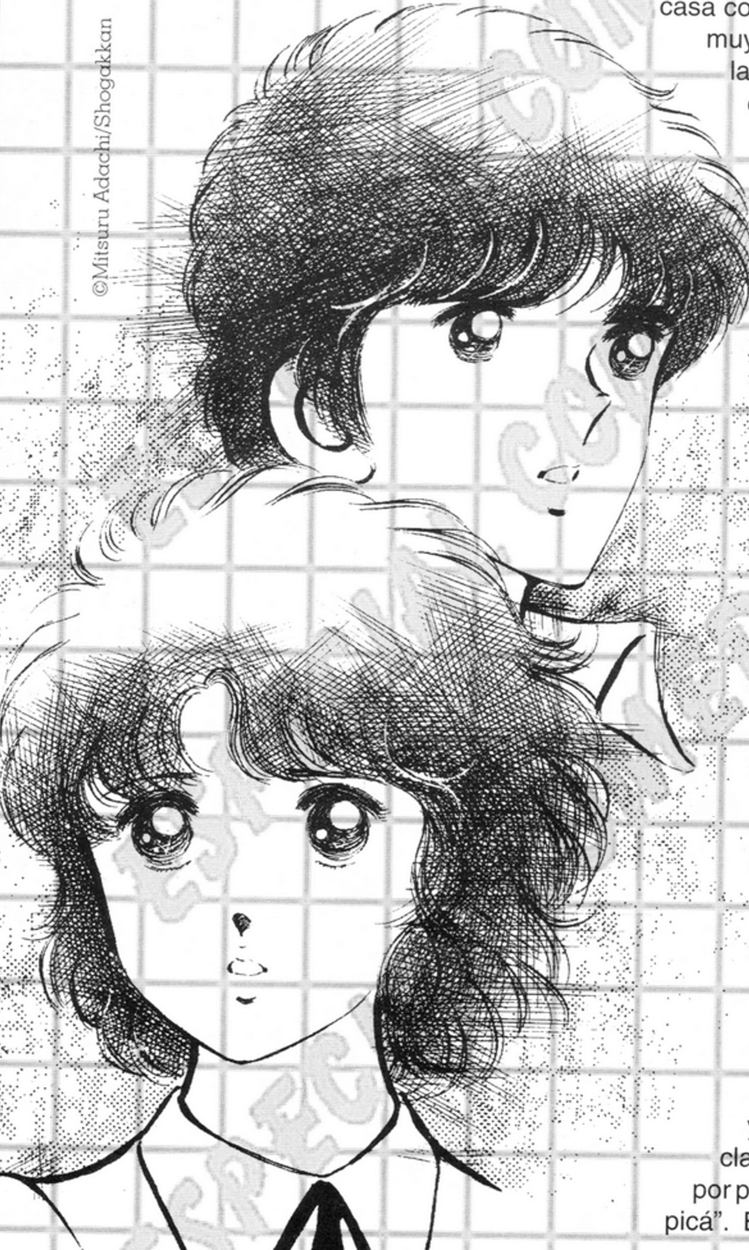
MITSURU ADACHI



FLOWER COMICS WIDE
SPECIAL EDITION

Hi Atari Ryôkô es, básicamente, la historia de amor entre Kasumi Kishimoto y Yusaku Takasugi. Kasumi es una chica que se marcha a vivir a casa de su tía, para estudiar en un colegio cercano a ella. Una vez llega a la casa, descubre con asombro que su tía (que, todo hay que decirlo, es un poco despistada pero se conserva bien) vive en la misma casa con cuatro chicos. La casa es muy grande y las habitaciones las ha alquilado a chicos que estudian en el mismo colegio donde acudirá Kasumi. Estos chicos son (por orden de aparición): Shin Mikimoto, un chico realmente guapo y realmente creído, con una hermosa cabellera que le llega hasta los hombros, lleva gafas y es un pervertido; Takashi Ariyama, un chicote grande, gordo y muy simpático, aunque un tanto simplón es puro de sentimientos; Makoto es un enano empollón gafotas que habla muy despacio y nunca se sabe con qué va a salir de nuevo.

Pero como la tía le advierte a Kasumi, falta otro chico que aún no ha venido. Yusaku Sugimoto es su nombre. Y ¿cuándo aparece? Cuando Kasumi está desnuda en el baño. Él entra para bañarse creyendo que no hay nadie, y claro, cuando los dos se ven por primera vez están en "pelota picá". En uno de los momentos





más memorables de la serie, Yusaku dice "Hola", y comienza a lavarse con ella desnuda al lado. Ella le devuelve el saludo, sale tranquilamente del baño, se seca, se pone la camisa, la falda, el jersey, y da un grito terrible que despierta a todo el vecindario.

Kasumi tiene un novio llamado Katsuhiko, una persona realmente maravillosa, que vive en Estados Unidos. Pero a medida que va conociendo a Yusaku, duda, y duda mucho. Yusaku resulta ser un chico estupendo, que se preocupa más por los demás que por sí mismo. Su forma de ser, tan típica de los personajes de Adachi, le llevará a un desenlace tan inesperado como emocionante.

El cómic, si se está familiarizado con la obra de Adachi, potencia al máximo el estilo de shojo manga, y deja de lado el béisbol, siempre presente. Además, el final, al igual que el de la versión animada, resulta un tanto desconcertante y poco definitivo, lo cual parece ser costumbre en el shojo manga.

La versión animada de *Hi Atari Ryôkô* fue emitida en nuestro país bajo el título de *Alegre Juventud*. Sólo ha sido emitida una vez (¿no?) durante el verano de 1992, proviniente de la versión emitida en Italia. Aún con los nombres cambiados y la supresión de los op/ed, el doblaje era bastante agradable y al parecer se emitieron todos los episodios. La animación, producida por la Toho, tenía un diseño de personajes bastante desafortunado, que desmereció en algunos momentos escenas en las que los personajes resultaban un tanto feos. Aún así, gozaba de un nivel bastante alto, además de que los escenarios eran magistrales.

La historia en la versión animada es similar al cómic en sus primeros episodios, para llegar a ser completamente distinta al final. El desarrollo a lo largo de los episodios está muy bien resuelto, llegando al clímax en el episodio final en el que Yusaku, en la moto de Katsuhiko, consigue llegar antes que el tren a la estación y declarar su amor a Kasumi, la cual abandona entonces toda idea de marcharse.

Existe, en Japón, un película independiente titulada simplemente "Kasumi", la cual sospecho muy vivamente que corresponde a los dos últimos episodios vistos en España en los que Katsuhiko vuelve de los Estados Unidos convertido en un popular corredor de motos. En este film, la animación subió muchos enteros, y el desenlace final puede llevar a un paroxismo nervioso importante, sin bromas. Recuerdo a toda mi familia pegada al televisor, algunos ya sin uñas, otros que pasaban frente al televisor, escuchando al cura "...y tú, Adara (Kasumi), aceptas como esposo a Roberto (Katsuhiko)..." y os quedáis con las ganas (toma chá).

Hi Atari Ryôkô es un buen punto de referencia para conocer la forma de pensar de muchos de los jóvenes japoneses contemporáneos, un tanto "pijoteras" pero peculiares y atractivos de todos modos. Constituye además, cómic o animación, una obligada parada para todo fan de la comedia estudiantil, los romances o el shojo manga. Si se va a ver el anime, se recomienda no tener que trabajar al día siguiente pues se garantiza un grado de adicción superior al de las mejores (o peores) telenovelas venezolanas, y la consiguiente deglución de la totalidad de las cintas de una tacada.

¡Y no lloréis mucho!

Luis Alís Ferrer





KIMAGURE ORANGE ROAD

Esta serie, emitida en nuestro país bajo el nombre de Johnny y sus amigos, es sin duda alguna la serie de la cual más se ha hablado en esta revista desde la creación de su sección Club de Fans de K.O.R. en el número 8 de MangaZone. Y por ello, contar algo diferente a todo lo que ya se ha dicho sobre ella se convierte en una tarea bastante difícil.

Sí, esta serie, que no se caracteriza por ser una serie larga, pues cuenta con tan sólo 48 episodios, 8 OVAs y un largometraje (bastante corta teniendo en cuenta la longitud de las grandes producciones de éxito, que suelen superar de largo los 100 capítulos), resulta que levanta pasiones y crea verdaderos fanáticos, entre los cuales me incluyo. Y las razones son varias.

En primer lugar, LA HISTORIA Y LOS PERSONAJES: Está basada en un triángulo amoroso que forman tres estudiantes. Kyosuke, narrador y personaje central de la serie, un chico inseguro e indeciso, cuyo problema es ese, que no sabe a quién escoger. Y dos chicas: Madoka Ayukawa, morena de pelo largo, que se muestra misteriosa y dura, y que en realidad tras ese escudo esconde una persona muy sensible, el auténtico amor de Kyosuke; y Hikaru Hiyama, una rubita muy extrovertida (un auténtico torbellino), que es el tercero en discordia, y sin la que en realidad no existiría la serie. Verdaderamente, es muy difícil definir a los personajes, pues cada uno es un mundo, y además, evolucionan a lo largo de la serie.

En segundo lugar, LA ORIGINAL FORMA DE NARRARLA: Kyosuke habla con nosotros, contándonos los hechos e incluso sus propios pensamientos (un recurso muy utilizado en el teatro), y nos hace cómplices de aquello que va sucediendo, lo que nos mete mucho más en la obra.

En tercer lugar, EL GENIAL DISEÑO DE LOS PERSONAJES: los diseños de Akemi Takada son verdaderamente geniales. El libro de ilustraciones de esta serie (Orange Road Illustration: Triangle Labyrinth), con dibujos de Akemi, es una de las joyas del manga más buscadas, puedo garantizároslo.

Bueno, hay muchos motivos más, como el hecho de que la familia de Kyosuke tiene poderes especiales (como la telequinesia, teletransportación, etc...), también está la música, etc... Y sí, con esta extraña combinación de triángulo amoroso, superpoderes y colegio como escenario de las aventuras, el éxito estaba garantizado.

Hay que distinguir dos tipos de fans de





©Izumi Matsumoto/Shueisha

K.O.R., los fans de la propia serie en sí, y los locos enamorados de nuestra querida Madoka Ayukawa. Madoka es la mujer perfecta que todos buscamos.

Para todos aquellos que no hayan tenido la oportunidad de leer los números anteriores de MZ, o se hayan perdido alguno, intentaré resumir los datos y anécdotas más importantes de esta maravillosa serie.

En primer lugar, hablemos un poco del manga del que fue adaptada la serie. Éste es de Izumi Matsumoto, y tras comenzar con su publicación en España hace pocas fechas, puede haber defraudado un poco en el dibujo, bastante diferente al de la serie, pero puedo garantizaros que a medida que pasen los números veréis la gran evolución del autor.

Hay que considerar que ésta fue la primera serie larga de Matsumoto, que hasta entonces sólo había realizado unas cuantas historias cortas que fueron recopiladas en un tomo llamado Grafitti. K.O.R. empezó a publicarse en el Shonen Jump en 1984, y posteriormente fue recopilado en 18 tomos (Jumps). Más tarde se volvería a sacar la serie en un nuevo formato de 10 volúmenes con tapa dura.

Pasando ya a la serie, existen diferencias entre los capítulos del manga y su adaptación a la TV (considero que en la adaptación televisiva se mejoran algunas de las historias). Además, no todo el manga fue adaptado en la serie, y algunos episodios de la serie no están basados en el manga (estos son los episodios 11, 14, 15, 16, 17, 29, 31, 32, 40, 42 y 43). A pesar de que la serie tiene una continuidad, la mayoría de los episodios cuentan historias que pueden verse independientemente.

La serie consta de 48 episodios, que fueron emitidos semanalmente desde el 6/4/87 al 7/3/88 en la NTV (Nihon Television). Realizada por el Studio Pierrot para la Toho, entre la gente que participó en la serie están: Osamu Kobayashi (director), Kenji Terada (escenografía), Shichiro Kobayashi (director artístico), y la genial y ya nombrada antes Akemi Takada como diseñadora de personajes (conocida también por las versiones televisivas de los personajes de series como Maison Ikkoku, Patlabor, Creamy Mami o Urusei Yatsura).

Antes de llegar a España, esta serie pasó por Italia y Francia, donde fue muy censurada. En Italia no se emitieron los capítulos 35 y 37, además de que algunos capítulos vieron acortada su duración en varios minutos (hasta 8 en el capítulo 23). En Francia ocurrió un tanto de lo mismo, salvo que pudieron disfrutar también del capitulo 37. Y ya en nuestro país, podemos considerarnos afortunados al haber podido ver todos los capítulos, aunque al venir de la versión italiana, no se pudo recuperar el metraje recortado en algunos capítulos.

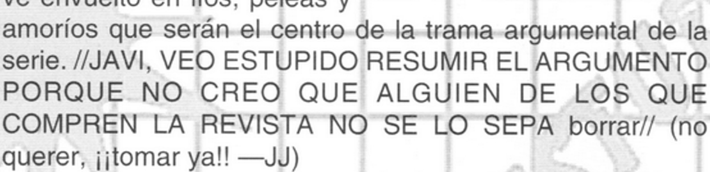
Bueno, creo que ya está bien de datos. Por último, un apartado especial.

Hace tiempo, a semejanza de como lo hacen las revistas japonesas, se nos ocurrió confeccionar un ranking de las series, mangas y personajes más populares entre los aficionados, y entonces se lo propusimos a los lectores. Éstos nos respondieron muy bien, y así, a la vez que nos escribían para preguntarnos cosas en la sección del correo, nos enviaban una lista con sus votos. De esta forma pudimos confeccionar el ranking. Lo singular del caso es que dentro del ranking se podía apreciar que en uno de los apartados había un personaje que destacaba de tal manera sobre el resto que llegaba a duplicar en votos al segundo clasificado. Y este personaje era y es: Madoka Ayukawa, nuestra querida Sabrina. Y el motivo es, y nadie me lo podrá negar, que la personalidad y aspecto de Madoka la convierten en la mujer perfecta que todos quisiéramos tener. Por ello, su imagen destaca sobre cualquier otra en este artículo, y termino de escribirlo, recordando las notas de su solo de saxo.

Alejandro Maicas

RANMA 1/2 NIBUNNOICHI

Obviamente en un número dedicado a la comedia estudiantil no podía faltar la última obra de la siempre genial Rumiko, Ranma 1/2, que se ha convertido en uno de los mangas más representativos del género, al igual que su versión animada. En Ranma nos cuentan la historia de un joven luchador que a causa de una maldición, al ponerse en contacto con el agua fría se transforma en una bella muchacha, recuperando de nuevo su auténtico aspecto sólo cuando se baña en agua caliente. Así, a partir de su llegada a Japón se ve envuelto en líos, peleas y amoríos que serán el centro de la trama argumental de la serie. //JAVI, VEO ESTUPIDO RESUMIR EL ARGUMENTO PORQUE NO CREO QUE ALGUIEN DE LOS QUE COMPREN LA REVISTA NO SE LO SEPA borrar// (no querer, ¡¡tomar ya!! —JJ)



Ranma ha sido un éxito desde su creación en 19— (Vamos, JJ) (no pienso cubrir tu ignorancia, que lo sepa toda España —JJ) (Bueeeno, en 1987 —JJ&Great) hasta hoy ya en su vigésimo noveno volumen, siendo en varias ocasiones número uno en ventas. Ésto es curioso si tenemos en cuenta que, por limpio y atractivo que resulte su dibujo, la calidad gráfica de las obras de Rumiko es inferior a la de otros muchos autores que, sin embargo, obtienen una acogida por parte del público mucho menor. Además, aunque sí son buenos, los guiones tampoco destacan por su gran originalidad. ¿Cuál es entonces la magia que envuelve todo lo que hace esta mujer y lo hace tan extraordinario? Su humor. El humor es la parte que más destaca en Ranma y lo que le da una calidad más que excepcional a la obra de Rumiko. En cada una de las situaciones embarazosas (y son muchas) que se suceden a lo largo de la serie no puedes evitar lanzar una carcajada con cada respuesta o resolución que le dan los personajes.

Y ese es exactamente el otro punto fuerte de sus sagas, el perfecto trato que le da a sus personajes. Cada uno de ellos tiene un terrible encanto que te atrae desde la primera ocasión que le ves en acción (¿he hecho una rima?) (no hagas que me deprima —JJ), aunque curiosamente la mayoría de la gente prefiere a los personajes secundarios como Ryôga o Shampoo antes que a los mismos protagonistas (y me uno a esta opinión).

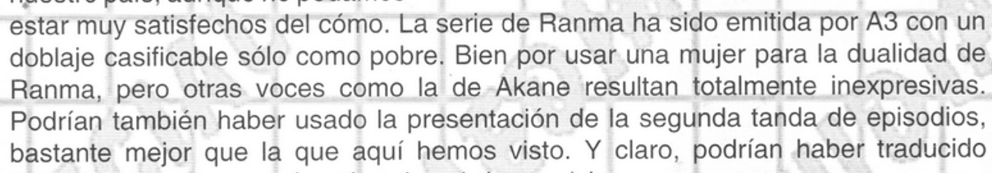




Otra de las cosas que puedo decir que más me atraen de este manga es la variedad y continuidad de la historia, pero por desgracia no puedo decir lo mismo de la serie de anime. Al comienzo de la misma resultaba tan amena como su versión original, pero tras la primera tanda de episodios, parece que se adelantó a los volúmenes y tuvieron que empezar a crear sus propios guiones para los capítulos. Al principio estas historias cortas no estaban nada mal, y resultaban realmente divertidas, pero tras más de cincuenta episodios la serie seguía en el mismo punto, ya que todo lo que pasaba en un episodio no tenía ninguna relación con el siguiente, quedando todo así estancado y por lo cual divertía pero carecía de emoción, ya que no podría cambiar nada. A la vista de que quizá podrían ya incluso aburrir optaron por acabar con la animación a pesar de que el manga todavía sigue editándose.



Tanto la serie de anime como el manga ya han sido editados en nuestro país, aunque no podamos estar muy satisfechos del cómo. La serie de Ranma ha sido emitida por A3 con un doblaje casificable sólo como pobre. Bien por usar una mujer para la dualidad de Ranma, pero otras voces como la de Akane resultan totalmente inexpresivas. Podrían también haber usado la presentación de la segunda tanda de episodios, bastante mejor que la que aquí hemos visto. Y claro, podrían haber traducido KASUMI. Pero lo que sí está mal es (cómo no) la edición de Planeta Agostini. No dudo en proclamar que es la peor edición de todas las que han hecho (y mira que han hecho malas). El grafismo es patético, usaron al principio la edición coloreada de Viz para una en blanco y negro. La traducción, peor. Además de los "errorcitos" que comentó mi compañero Luis se le pasó decir que confunden el orden de los bocadillos en bastantes ocasiones. A ver si alguna vez me dan una alegría evitando que tenga razones para criticarles.





En resumidas cuentas, Ranma 1/2 es una saga aún incompleta y que todavía va a dar mucho de sí. Pronto se publicará el trigésimo volumen y una nueva tanda de OVAs que están cosechando grandes éxitos. Esperemos que pronto podamos disfrutar de la continuación de la saga (aunque si tenemos en cuenta que llevan publicados alrededor de volumen y medio en algo más de un año, para alcanzar a la edición japonesa faltan, aproximadamente, unos escasos treinta años, sin contar, claro está, con el período de tiempo de parte a parte...).

DARKMIND





DENEI SHOJO
VIDEO GIRL AI

Que los comics son uno de los mejores medios para contar una historia es algo que la mayoría de vosotras (y vosotros) no dudará en reconocer. Que los cómics japoneses son los mejores de todos es algo que se le escapa a muy poca gente. Y, siendo *Denei Shojo* como es, sin dudarlo, uno de los mejores cómics japoneses jamás publicados, no es difícil calibrar la magnitud de la obra ante la cual nos encontramos.



Denei Shojo, y en especial su primera y principal parte, *Video Girl Ai*, son una compleja sucesión de acontecimientos alrededor de dos personajes principales y cinco secundarios. Yota Moteuchi y Ai Amano forman la pareja de personajes principales, y Moemi Hayakawa, Takashi Niimai, Nobuko Nizaki, el abuelo del videoclub y el hombre del abrigo (traducción literal del original) son el quinteto de secundarios. Sin embargo, muchas veces la acción puede centrarse en sólo uno de los principales, en una combinación de un principal con un secundario, dos secundarios o todos a la vez. La acción no abarca más personajes que éstos, siendo difícil de creer que se pueda crear la más apasionante de las historias contando simplemente la vida de siete personas en una imaginaria ciudad japonesa de tamaño mediano. Claro que estas personas son un tanto peculiares...

Yota Moteuchi, tras averiguar que la chica que le gusta, Moemi Hayakawa, está prendada de su mejor amigo, Takashi Niimai, rompe a llorar. Pero no porque ella no le corresponda, sino porque Takashi la ha despreciado y rechazado con frialdad. “Yo soy un chico... puedo sufrir... pero ella... qué pena...”. Así, se le aparece un videoclub interdimensional, en el que sólo entran los puros de corazón: el videoclub se llama Kinton... esteee, no, perdón, Gokuraku (paraíso). Allí encuentra un cinta porno en cuya carátula aparece una chica bellísima y sonriente que le dice: “Te consolaré”. El abuelo del videoclub se le aparece y se la regala, dándole también una tarjeta de socio, con la cual podrá volver a acceder al local. Cuál no sería la sorpresa de Yota al reproducir la cinta en su vídeo y ver salir a la chica de la carátula a través de la pantalla de TV hasta su cama: se trata de Ai Amano. La misión de Ai es cuidar de Yota y ayudarle a conseguir el amor de Moemi. Sin embargo, al estar el vídeo de Yota en mal estado, Ai resulta ser escandalosa y un tanto masculina, y pierde su magnífico busto de 83 cm. Sin embargo, cumple su trabajo, y poco a poco, Moemi comienza a pensar en Yota de forma distinta, a pesar de haber conseguido finalmente salir con Niimai.



No tiene sentido explicar la historia, pues un editorial española parece dispuesta a publicar toda la obra (crucemos los dedos, chicos), siguiendo los pasos de nuestros vecinos italianos. Pero no terminaré de comentar la obra sin decir que, si bien es cierto que la fuerza de los manga está en sus personajes, ésto resulta engañoso en *Denei*







Shojo, donde el aspecto final de todo depende tanto de los personajes como de la magistral y sublime forma de contar la historia. Esa forma de sugerir los sentimientos, ese tremendo dejà-vu que te invade al ver ante tus ojos el amor, tan intenso y real, y ese tomarse las páginas necesarias paa describir cómo se siente éste o aquel, tan típico del shojo manga (recuérdese al maestro pionero en "hibridar", Mitsuru Adachi, al cual le debe bastante el señor Katsura) nos lleva, cada vez que leemos el cómic, a un estado mental tan peculiar, a una identificación tan profunda con Yota si se es chico, o con Ai o Moemi, o incluso con Nobuko si se es chica, que resulta imposible pensar en otra cosa durante un buen rato. El final de la serie es algo alucinante. Incluso si es lo primero que se compra o se lee, y más tarde se lee el resto y se vuelve a leer, el final sigue igual de intenso en todas las ocasiones.

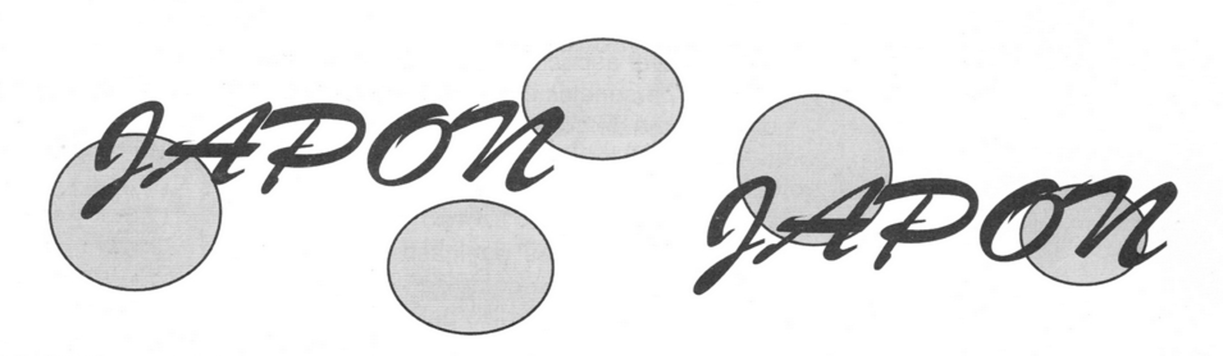
El dibujo de *Denei Shojo* es impresionante. La facilidad de Katsura para organizar los dibujos de forma que se tenga la sensación de estar viendo una película en lugar de estar viendo viñetas, es sólo comparable a su dominio del dibujo en sí: domina increíblemente las vestimentas de los personajes (más influencias del shojo manga), los interiores, exteriores, la expresividad de los rostros... además de dibujar unos chicos y chicas realmente hermosos. Imposible no mencionar el impresionante uso de los tramados autoadhesivos: sin duda, el mejor de todos los cómics que he leído, y he leido bastantes, aunque me esté mal decirlo (...¿dónde he oído yo esta frase?) (no sé —JJ).



Denei Shojo consta de quince volúmenes recopilatorios de 200 páginas, abarcando la saga *Video Girl Ai* sólo hasta el 13. Los dos restantes corresponden a *Video Girl Len*. Fueron publicados por Shueisha en el Shukan Shonen Jump, y en algunos de sus especiales (de primavera, verano, otoño o invierno), desde 1990 a 1993. Ha aparecido una OVA de 6 episodios de 30 min. al precio de 4.500 yens.

Yo creo que ya basta. Podríamos hablar mil páginas de los personajes (a mí, por ejemplo, me gusta mucho más Moemi que Ai), pero sentenciaré: si te gustan los cómics (de donde sean) no es posible que no te guste Denei Shojo. Masakazu Katsura te está contando parte de tu vida.

Luis Alís Ferrer



SI ALGUIEN PENSABA, POR LO QUE PUDO LEER EN LA INTRODUCCIÓN DEL NÚMERO 14, QUE EN ESTE NÚMERO ÍBAMOS A CONTINUAR CON LA HISTORIA JAPONESA, ME PARECE QUE ESTABA MUY EQUIVOCADO. EN ESTE NÚMERO, Y PARA COMPLACER LAS PETICIONES DE MIS QUERIDOS LECTORES, VAMOS A EMPEZAR CON LAS FAMOSAS CLASES DE JAPONÉS QUE UN DÍA PROMETÍ (¿PERO YO POR QUÉ PROMETERÉ ESTAS COSAS?).



Para comenzar con esta increíble hazaña que nos proponemos, lo primero que hay que hacer es (¿buscar a alguien que no sea yo?) saber hablar correctamente castellano (maldición, he vuelto a fallar). ¿Todos sabéis hablar correctamente nuestro idioma? Muy bien, así me gusta... Un momento, tú, el del fondo, dime qué significa “inveterado”... Ajá, con que no lo sabes, ¿eh? Para la próxima clase traerás escrito un millón de veces la primera frase de la lección de hoy, y da gracias que te dejo escribir con el dedo.

Dejando aparte las tonterías, podemos decir que el japonés es un idioma, fonéticamente hablando, bastante parecido al nuestro. La mayoría de las sílabas se pronuncian igual que en nuestro idioma. Tan sólo tres grupos de sílabas tienen una pronunciación diferente. Más adelante las podréis ver. También debéis saber que en japonés no existe ni masculino ni femenino: “neko” es gato y gata indistintamente.

Las frases en japonés están compuestas de esta forma: Sujeto, predicado, adjetivos y verbo

Anata no ie ha totemo kirei desu
Usted de casa* muy bonita es
Su casa es muy bonita

(*) La partícula “ha” determina el sujeto. Hay una gran variedad de partículas que se usan de muchas formas distintas. Más adelante iremos viéndolas. Esta partícula se pronuncia como “wa”. La pronuciación de la frase anterior sería, de esta forma:

Anata no ie wa totemo kirei des

Para empezar iremos viendo frases muy sencillas y las distintas palabras que las forman.

Pronombres Demostrativos

Kore (esto)	*+ ra (estos, estas)*
Sore (eso)	*+ ra (esos, esas)*
Are (aquello)	*+ ra (aquellos, aquellas)*
Dore (¿cual?)	*+ ra (¿cuales?)*

Como habréis podido observar, la terminación “ra” convierte en plural. Las palabras en japonés no expresan por sí solas plural. Además de “ra” también se puede usar “tachi”. El uso de uno u otro término sólo está determinado por lo bien que suena de una forma u otra. Por ejemplo: de “kimi” (*tú*), el plural podría ser “kimira”, pero no suena bien, así que se pondría “kimitachi”. “Boku” (*yo*) sin embargo se puede poner tanto de una forma como de la otra, pues de las dos formas suena bien, “bokura” o “bokutachi”. (Lo malo es que la única forma de saber si suena bien o no, por lo visto, es siendo japonés o habiéndolo practicado bastante, pues la verdad es que para alguien que no ha escuchado mucho japonés, que te digan que *kimira* "suena mal" pero *kimitachi* "suena bien" resulta, por no decir otra cosa, un poco cómico —JJ).

Algunas Frases con los Pronombres Demostrativos

Kore wa hon desu	ésto es un libro
Sore wa kawa desu	eso es un río
Are wa isu desu	aquello es una silla
Dore ga sat (shi, sal) desu ka	¿cuál es el azucar?

(en las oraciones interrogativas la particula “ga” sustituye a la “ha (wa)”; la partícula que aparece detras del verbo, “ka”, se usa para indicar interrogación).

経稱彩畫佛像書玄績事後
辦素即色方乃明空妙矣夫
使持節都督越州諸軍事越
在本凝心實相窮恩圓伊銀
之歡儀謝前夫人河東縣君
儀成性過隙之光陰不駐重
為圖襆州聖跡勒像一鋪并
承待上外甥率親眾慈氏之

Pronombres Personales

Primera persona: ("tachi", para formar el plural)

Watashi	*(forma usada por las mujeres o por los hombres de forma respetuosa)*
Boku	*(sólo hombres)*
Ore	*(informal)*
Watakushi	*(muy formal)*
Oira	*(deshusada)*

Segunda persona:

Anata	
Anatagata	*(muy formal)*
Kimi	*(informal, para hablar con una persona mas joven)*
Omae	*(informal, como la anterior)*
Anta	*(mujeres, informal)*

Tercera persona:

Kare	*(para hombres)*
Kanoyo	*(para mujeres)*

Ejemplos:

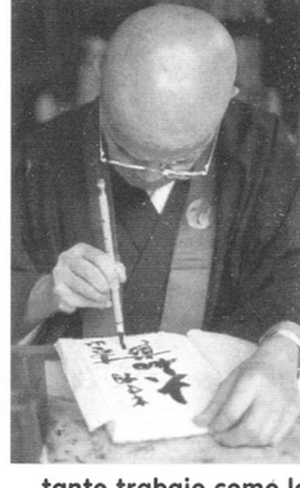
Boku wa wakai spain jin desu	*yo soy un joven español*
Watashitachi wa seito desu	*nosotros/as somos estudiantes*
Kare wa sensei desu	*él es profesor*

Posesivo "no" (*de*)

La partícula "no" es equivalente a nuestro "de".

Ejemplos:

Kore wa watashi no hon desu	éste libro es mío
Are wa boku no ie desu	Aquella es mi casa
Sore wa anata no isu desu	Esa silla es mía
Dore ga boku no kutsu desu ka	¿cuál es mi zapato?
Watashi no hon wa kore desu	éste es mi libro
Kare no kutsu wa sore desu	ese es mi zapato
Kanojo no isu wa dore desu ka	¿cuál es la silla de ella?



Uno de los artistas de la escritura en plena faena. La escritura a pincel cuesta tanto trabajo como la copia de libros de los antiguos monjes en los monasterios, y utiliza las mismas técnicas que hace cientos de años.

Vocabulario

Hon: libro
Sat: azucar
Spain jin: español
Rajio: radio
Kafê: café
Posto: Buzón
Pan: pan
Kôdo: código
Kâten: cortina
Kawa: río
Shio: sal
Kutsu: zapatos
Terebi: TV
Nto: libro de notas
Nekutai: corbata
Gasu: gas
Pêman: pimiento
Sôfa: sofá
Isu: silla
Wakai: joven
Tepu: cassette
Bideo: vídeo
Remon: limón
Basu: autobús
Kamera: cámara de fotografiar

He aquí un ejemplo de los tres tipos de escritura usados en Japón: Katakana, Hiragana, y Kanji.

La escritura manual con pincel es considerada todo un arte cada vez más difícil de encontrar.

Pues hasta aquí llegamos con la lección de japonés de este mes. La próxima posiblemente sea dentro de dos o tres meses. Tened en cuenta que estamos intentando tocar el mayor número de temas que podemos, y eso nos obliga a que tengamos que dejar algunas cosas a medias. El mes que viene, si dejo de hacer el vago, por fin tendréis la segunda parte de la historia que os prometí (no, pero si soy idiota. ¿Cuándo aprenderé a cerrar la boca?). Hasta el mes que viene, ¡si me da la gana!

K.I.A. & Ojoko

P.D. Informaciones recibidas en el último momento indican que el próximo mes no habrá historia. En su lugar tendremos un artículo hablando sobre la papiroflexia, y en el mes siguiente uno sobre la enseñanza en los colegios japoneses. Por lo tanto me temo que la historia va a tener más acontecimientos antes de que yo la termine.

RANKING

SERIES

K.O.R.	574
Ranma 1/2	463
Dragon Ball	426
City Hunter	409
Touch	263
Macross	262
Maison Ikkoku	260
Saint Seiya	241
Bishojo Senshi Sailor Moon	223
Hi Atari Ryôkô	153

PELICULAS

Akira	534
Ano Hi ni Kaeritai	345
Dominion	303
Macross: Ai Oboete Imasu ka	234
Vampire Hunter "D"	158
Urotsukidôji	157
Project A-ko	151
3x3 Ojos	148
Kaze no Tane no Nausicaä	127
Silent Möbius	119

MANGA

Ranma 1/2	584
Dragon Ball	366
Kimagure Orange Road	358
Appleseed	243
Gunnm	231
3x3 Ojos	184
Akira	170
Grey	164
Dominion	157
Silent Möbius	138

CD'S

Kimagure Orange Road	414
Eriko	272
Macross	230
Ranma 1/2	192
Touch	182
City Hunter	177
Dragon Ball	176
Fushigi no Umi no Nadia	117
Hi Atari Ryôkô	115
Akira	106

PERSONAJES FEMENINOS

Madoka Ayukawa	492
Akane Tendô	353
Ranma Saotome	319
Pai	225
Hikaru Hiyama	179
Shampoo	136
Minami Asakura	135
Linn Minmei	121
Nabiki Tendô	110
Kyôkô Otonashi	108

PERSONAJES MASCULINOS

Ranma Saotome	411
Ryô Saeba	339
Kyôsuke Kasuga	292
Ryoga Hibiki	248
Vegeta	199
Kaneda	164
Son Gokuh	147
Trunks	141
Piccolo	120
Hikaru Ichijo	104

Nos "Esthernillamos" de Risa

El popular espacio 'La bola del dragón' se emite en la televisión nipona de madrugada

Los japoneses exportan a todo el mundo los dibujos animados que prohíben ver a sus niños

ELBA ASTORGA, **Madrid**

Los niños japoneses no ven dibujos *basura*. Los reyes de las historietas animadas, que proveen a todas las televisiones del mundo, cuidan al detalle el producto que consumen en casa. Las series violentas, competitivas y destructivas son para la exportación. A su público infantil sólo les llegan los dibujos que han pasado el filtro de un severo comité formado por psicólogos, pedagogos y productores, y cuyo veredicto no admite otros valores que la ecologia, los valores sociales y la educación para la paz. Ésta es una de las conclusiones de un estudio de la pedagoga Esther del Moral.

"La directora de la cadena japonesa NHK me contó que *La bola de Dragón* sólo se transmite de madrugada, porque se considera una serie para adultos, ya que incluye destrucción y viejos verdes que miran a las niñas por el ojo de la cerradura. Pero esas producciones se venden muy fácilmente en Europa y otros continentes. Las cadenas extranjeras las compran al kilo en Japón para poder satisfacer las exigencias de sus mercado", afirma Esther del Moral, pedagoga madrileña de 29 años que ha investigado en su tesis doctoral los efectos de la televisión en los niños.

Su investigación se centra en dos ejes. El primero es un análisis de los dibujos animados, su estética y sus contenidos. El segundo es el resultado de medir la percepción que de los dibujos animados tienen 550 niños y niñas, con edades comprendidas entre los 8 y los 12 años, de la Comunidad de Madrid.

Según Del Moral, la televisión no tiene por qué ser una enemiga de los niños. "No soy apocalíptica. Considero la televisión, potencialmente, un ente educativo, entre otras razones, por el alto porcentaje de tiempo que el niño le dedica diariamente. Los modelos televisivos pueden implicar cierto riesgo, pero cada individuo es un mundo y por ello no podemos decir que todo lo que vea en la pantalla lo llevará a la práctica".

En los últimos tiempos, el reinado norteamericano de dibujos animados se ha tambaleado con la aparición de las series japonesas. Del Moral contrapone y compara la estética y los contenidos nipones con los norteamericanos: "Las series japonesas van cargadas de mensajes de destrucción. Un tema recurrente es salvar a la Tierra de ataques extraterrestres. En las series deportivas los personajes luchan por el éxito, aún a costa de sacrificios personales importantes, y se establecen dicotomías entre los roles masculinos y femeninos. Cuando chico y chica deben realizar una misma actividad física, él siempre es el primero en realizarla. Lo más impresionante es que los niños japoneses no ven esos programas, sino series cuyos contenidos han sido regulados por comités compuestos de sicólogos, pedagogos y productores, e incluso, emitidos en dos idiomas.

En los contenidos de la serie norteamericana *Los Simpson* hay una crítica ácida de la sociedad, pero no ofrece alternativas a una situación caótica, en la que la rebeldía de los hijos ha desbancado la autoridad del padre. *Los Picapiedra* subrayan el valor de la amistad sobre cualquier otro y pone de manifiesto a una sociedad machista. Algo que se mantiene en *Los Simpson*, donde todavia la mujer no ha salido de la cocina.

La verdad, yo suponía que cuando uno escribía una tesis, ésta se sometía a un escrutinio supino buscando cualquier fallo por nimio que fuese para cargarse al aspirante en cuestión. Ahora bien, parece ser que lo único que hay que hacer para que sea aprobada es decir lo que todo el mundo quiere escuchar, aunque no sea más que una sarta de despropósitos y mentiras. Sólo así se explica que un personajillo como esa tal Del Moral, Sta. de, vea sus cretineces publicadas en un periódico de tirada nacional, nada menos que "El País", que se dice pronto. La verdad, mi opinión sobre este periódico (que por otro lado no suelo leer) ha caído como una piedra. Esperaba algo más de una publicación con su prestigio, pero parece que eso de la independencia de la prensa de la opinión pública sólo funciona cuando lo dicen Dustin Hoffman o Robert Redford. Ahora bien, aún siendo penoso que no se hayan molestado en comprobar qué crédito merece la tal Del Moral, lo que sí es imperdonable es la impunidad con que una tras otra va volcando sandeces en lo que por lo visto le ha abierto las puertas grandes del mundo profesional. Ahora ya es famosa. Con sólo veintinueve años debe haber conseguido su doctorado y ser invitada a todos los próximos programas de debate que discutan acerca de los "malditosdibujosjaponeses" nada más y nada menos que como experta en el tema. Hay que j....se.

Y es que de verdad de verdad que da risa leer las mil y una perrerías que suelta la "pedagoga":

-Dragon Ball serie prohibida, emitida de madrugada. Será hora española y la señora esta no sabe descontar la diferencia horaria. Dragon Ball lleva siendo emitida a la hora de máxima audiencia infantil (y de todo tipo) desde 1986 en la Fuji TV (no la NHK, a cuya directora dudo mucho que conozca esta "Sta.", por no hablar del idioma en el que conversarían, que no será por el dominio que tienen los japoneses de la anterior generación del inglés, y menos aún del suyo del japonés).

-La violencia es un tema recurrente. ¿Esta señorita habrá oído hablar de "Tama and Friends", o de "Doraemon", o de "Nanatsu no Umi no Tico", o de "Anpanman", o de "Cooking Papa"...? Pregunta retórica. En la actualidad hay cincuenta series de anime en antena en Japón, de las cuales cuatro son lo que *ella* llamaría violentas (rayos, combates, guerreros...), es decir, un 8%.

-Se establece una fuerte dicotomía entre los roles masculino y femenino. Señorita, ponga usted a correr los 100 metros lisos o a levantar pesas a un hombre y una mujer entrenados y a ver quién puede más. Eso no es machismo, es lógico. Por no hablar tampoco de series como "Ranma 1/2" o "Sailor Moon". Vaya, no merece más comentario.

-Las series deportivas muestran sacrificios personales. Pues yo no encuentro muestra más ejemplar de superación y voluntad que un anime deportivo, donde los protagonistas aspiran a llegar a lo más alto sin descuidar jamás sus estudios, en los que son siempre los primeros. Por no hablar tampoco del compañerismo deportivo y la camaradería que se puede observar en ellos. Sin ir más lejos, en la serie "Captain Tsubasa" (Campeones) todos los jugadores se dan siempre la mano al acabar los partidos, dando muestra de una deportividad ejemplar. Y así, ochocientos ejemplos más.

-Los niños japoneses sólo ven dibujos aprobados por un comité de censura (¡ahí queda eso!, ¡toma ya!), y las series violentas son todas para el extranjero. JA, JA, JA. ¿Por series violentas para el extranjero se referirá a KOR, Moomin, Peter Pan, El Libro de la Selva, Mujercitas, Bateadores, y yo qué sé cuántas más?

Realmente me gustaría poder leer la tesis que esta "Sta." ha presentado. Hace tiempo que no me río a gusto con un buen libro. Aunque supongo que no me daría mucha risa. Yo soy de los que piensan que de la gente imbécil no hay que reírse, sino compadecerse y prestarle ayuda médica.

Jose Javier Martínez & Luis Alís





En el último ANIMERICA aparecen los datos de varios comercios estadounidenses dedicados a la venta de material japonés, preferentemente CDs. De ellos hemos seleccionado los datos de los más interesantes (y sí, está la dirección de Nikaku, tranquilos).

BOOKS NIPPAN
1123 Dominguez Street, Unit K.
Carson, CA 90746
Telf.: 1.310.604.9702
(preguntar por Animation Dept.)
Una de las tiendas USA de Manga, Anime y CDs más antiguas. Catálogo de 200 CDs de precios alrededor de los 30 dólares. Books Nippan Fan Club: mediante una cuota de 12 dólares (en los USA, al menos) anual se logra un descuento del 20% en las compras. Ofrecen Catálogo. Aceptan tarjeta de crédito.

LASER PERCEPTIONS
1739 Noriega Street (25th Avenue)
San Francisco, CA 94122
Telf.: 1.415.753.2016
FAX: 1.415.564.3821
Este comercio ya lo comentamos en el MangaZone nº 11. CDs y Laserdiscos. Un catálogo lleno de rarezas, donde se encuentra lo que no se encuentra en otras partes. La contrapartida es el tiempo de espera y lo fragmentario de la recepción de los pedidos. Catálogo, tarjeta de crédito y pedidos especiales.

Espero que os sea útil. Sobre la manera de hacer un pedido directo, os remito a lo que se indicó en MangaZones pasados sobre datos de tarjeta de crédito y cómo dar un teléfono español a un extranjero, aunque si aún así lo véis complicado, podríamos hacer una carta de pedido de ejemplo, para que os hagáis una idea.

MIKADO LASER JAPAN
11737 Post Street
San Francisco, CA 94115-3617
Telf.: 1.415.922.9450
Lo más interesante de este comercio es que admite pedidos especiales directos a Japón, y pedidos de productos con antelación a su lanzamiento. Aceptan tarjeta de crédito.

NIKAKU ANIMART
615 N. Sixth Street
San Jose, CA 95112
Telf.: 1.415.922.9450
FAX: 1.408.971.0856
Ellos. Los únicos. Los incomparables. De todo, CDs, Manga, libros de ilustraciones, merchandising, y una variedad asombrosa. Tarjeta de crédito y catálogos actualizados periódicamente a sus clientes.

PLANET ANIME
2435 Times Boulevard
Houston, TX 77005
Telf.: 1.713.523.7122
Poseen alrededor de unos 250 títulos, algunos de ellos en edición taiwanesa (sello SM, calidad de las carátulas un tanto inferior, misma calidad musical). Catálogo y tarjeta de crédito.

Buena caza.

Juan Gómez Martín

PORCO ROSSO

«Porco Rosso» es un film inusual en varios sentidos, y Hayao Miyazaki es el primero en señalarlo. Empezar por el hecho de que NO es exactamente la típica película para todas las edades, desde los críos hasta los más mayores. Los más pequeños ciertamente se perderán la riqueza de matices de la historia. Ello no ha impedido que «Porco Rosso» fuera el film más taquillero en Japón hace dos años, algo que para Miyazaki es un tanto perturbador.

La historia de la película es francamente graciosa, tal como se deduce de la entrevista que se le hizo a Hayao Miyazaki en los Animerica #1-5 y #1-6: tras varios films dirigidos al público infantil y juvenil, Miyazaki desea hacer algo más ligero, más absurdo y cómico, y menos, digamos, monumental. Total, que el estudio se encuentra de alguna forma comprometido en un film de unos cuarenta y cinco minutos para proyección exclusiva en los aviones de vuelo internacional japoneses. Miyazaki piensa en todo momento que lo que están haciendo es sólo un vehículo para la risa y el pasárselo bien. Sus colegas piensan en todo momento en términos de "la nueva película de Hayao Miyazaki". Hayao Miyazaki piensa que sus colegas se lo están tomando más en serio de lo que esperaba (él esperaba que ya estuvieran enfermos de tanto proyecto serio), así que pone manos a la obra, y la cosa pasa de cuarenta y cinco a noventa y cinco minutos, el presupuesto se dispara, hay problemas con la animación, y la única forma de amortizar es ir a por un formato de duración tipo película cinematográfica. El productor piensa que sí, que película con todas las de la ley. Miyazaki piensa que MadreDeDiosSeñorEstoVaASerUnDesastre. Resultado: éxito total, mayor taquillazo del año por encima de Spielberg, y un film de categoría.

En todo caso, este es un film diferente a sus anteriores: ciertamente su carácter es otro, más ligero, más cómico, menos pretencioso que los otros (entendámonos, los otros *pretenden* y *logran*, no estoy siendo despectivo) pero muy rico. Sobre todo, menos serio. Sus anteriores films siempre tenían, por ejemplo, la amenazadora posibilidad de la muerte de los personajes. En éste sabemos que nuestros protagonistas van a sobrevivir, y lo que queremos saber es de qué manera se van a apañar para lograrlo. Esto no significa que el film no contenga drama y romance perfectamente asumibles, pero falta el toque desesperado presente en "Nausicaä...", "Laputa..." e incluso "Mi Vecino Totoro", un toque deliberadamente evitado.

Este es un film de héroes carismáticos muy machos y bravucones, malvados adorables, mujeres activas y de agudo contrapunto, acción espectacular, un fondo histórico-social colorista e identificable para dar sabor a la historia, romance sereno, misterio, algunas maneras propias del neorrealismo italiano, y una banda sonora memorable con reminiscencias grecoitalianas del siempre magnífico Joh Isaishi.

Sin embargo, son esas mismas características las que pueden decepcionar a los acostumbrados a sus anteriores films. La conjunción de todos estos elementos da lugar a una sucesión de ritmos en la película más propia de la imagen real que de la animada. Hay unos descensos en la velocidad narrativa, más o menos a partir de la construcción del nuevo hidroavión de Porco, agudizados en la escala que Porco y Fío hacen para repostar tras salir de Italia. Su misión (a mi juzgar) es preparar a los espectadores para el enfrentamiento con los piratas y para la explicación de Porco sobre su maldición. La escena de la escala podría haberse cortado sin problemas, aunque el matiz que aporta (los viejos que conocen a Marco Paggot probablemente desde antes de convertirse en un cazador a sueldo de piratas y su visión de "los tiempos que corren") es interesante. El caso es que se sacrifica el equilibrio rítmico en aras de la riqueza de impresiones. El resultado es, para mí, un film más personal: ésta es una historia favorecida precisamente por esa riqueza.

Según Miyazaki, "Porco Rosso" es un reflejo, como sus demás films, de la propia personalidad, del desafío de los tiempos, y de la energía necesaria para superar ese desafío. Porco es independiente, por encima de las disputas políticas, orgulloso y contento con su vida... pero también es testarudo, solitario y falible, defectos que en la película tienden a corregirse. Fundamentalmente, es un ser íntegro, y en el film vehicula un aire optimista. Leyendo las opiniones de Miyazaki, se diría que él también es un algo de todo eso. Por algo se "superdeforma" en cerdo para sus cómics.

Bienvenidos al Anime del año.

Juan Gómez Martín




©Studio Ghibli/Tokuma Japan

Puesto que el film se ha exhibido ya en varias de las ciudades más importantes de España, y que parece que esta vez sí que está al caer en vídeo, contaré la historia a correvuela.

Estamos a finales de los Años Veinte, y el marco es el Adriático, zona de caza de los piratas aéreos, pilotos a los que la postguerra y la Depresión han obligado a organizarse en bandas de maleantes. Marco "Porco Rosso" Pagott, antiguo aviador de la Marina italiana, cuyo rostro fue misteriosamente transformado en el de un cerdo, los combate bajo pago de los empobrecidos países de la zona. Al iniciar el film vemos como con su hidroavión y su habilidad rescata a las chiquillas secuestradas por los "Mamma Aiuto" ("Mamá, socorro" JJ), una banda de cómicamente feroces piratas.

Zona neutral para piratas y cazadores de recompensas es el Hotel Adriano, situado en un islote cercano a la costa italiana. Su propietaria, Gina, fundó con un joven Marco y sus tres amigos un club de hidroaviación. Ella y él son los únicos que quedan vivos, pues los otros murieron en diferentes circunstancias, siempre al pie del cañón. Gina se había casado sucesivamente con cada uno de los tres compañeros de Marco. Le ama, pero él se niega a darse por aludido, una cuestión de carácter, orgullo y vergüenza. En el restaurante vemos a Curtiss, un arrogante piloto y actor norteamericano que ha sido contratado por las bandas de piratas para combatir a la aviación italiana y a Porco. Curtiss, mujeriego total, se enamora instantáneamente de Gina.

Porco viaja a Italia a depositar sus ganancias y a comprar munición. El Fascio ya impregna la vida del país, pero Porco mantiene su independencia, a pesar de que ésto está empezando a ser un problema con las autoridades. Al regresar a su base en una isla secreta, se entera por los noticieros radiofónicos del desafío que le hacen los piratas, triunfantes en sus últimas fechorías gracias a Curtiss. Se carcajea, no tiene ganas de hacer el idiota y responderles.

Regresando a Italia para una revisión del motor, se produce un enfrentamiento con Curtiss. Porco prefiere pasar olímpicamente del americano, pero el motor le traiciona y es fácilmente abatido. Curtiss, con un trozo del hidroavión de Porco como prueba, regresa triunfante, creyéndole muerto. Marco, el avión hecho una ruina, llega a Italia y, tras telefonear y tranquilizar a una inquieta Gina, se traslada a los talleres de Piccolo, un antiguo amigo, para ver qué puede hacer por el aparato. La sorpresa se produce al aparecer Fío, una joven sobrina de Piccolo que estuvo en los EE.UU., y que demuestra ser perfectamente capaz de rediseñar y reconstruir el hidroavión de Marco. La tarea es acometida por toda la enorme y ramificada familia de Piccolo (todo mujeres, pues los hombres están buscando trabajo o en el Ejército).

Reconozco que fui al cine con un miedo enorme. Ya había visto en vídeo la versión original del film. Tras la experiencia de otros doblajes de Manga Vídeo, temía lo peor.

El doblaje de "Porco Rosso" se situaría entre el Bien alto y el Notable. Es sorprendente escuchar a dobladores habituales del Anime, a los que se oye normalmente en doblajes más bien pobres y apresurados, echar los restos y estar en muchos casos francamente brillantes. Las voces de los protagonistas principales (Marco, Gina, Fío y Curtiss) son muy acertadas. La expresividad es muy fiel al original japonés. Tiquismiquis: Gina necesitaba ser más adulta, y la voz de Piccolo resultaba afónica en vez de cascada como en el original. Incluso Porco habría de tener una voz más deformada. Pero insisto en que esto son tiquismiquis: ahora ya no me daría miedo que doblasen "Laputa...", si lo hicieran con ese nivel. Eso sí, Suficiente justito en los personajes extras (las niñas, los pasajeros del hidroavión turista, etc.). Atención, pregunta: si son capaces de hacerlo así, *¿peroporqué* hemos de aguantar lo que hemos de aguantar en sus otros lanzamientos, *peroporqué peroporqué peroporqué*? ¿Eh?

La imagen... ningún vídeo es capaz de reproducir la brillantez de una proyección en una sala de cine. Por favor, más estrenos, más...

El sonido del copión valenciano: mal. Cada vez que aparecía un efecto tipo ruido de hélice u olas del mar (que salían mucho) nos teníamos que enfrentar a una especie de "frus-frus-frus" francamente inaguantable. Fastidioso.

Eso sí, lo que no se puede aguantar de ninguna de las maneras es que "Porco Rosso" se estrene en Valencia a traición un viernes con anuncio pequeño en diario local el jueves y quitando la película de la sala el jueves siguiente. Eso para un film cuya salida prevista era después de Semana Santa, y que se ha estado anunciando en los vídeos de Manga Vídeo como El Estreno Cinematográfico. Las mayúsculas, por lo visto, sólo son aplicables en Madrid y Barcelona, de donde nos vienen noticias de éxito apabullante. Aquí no lo tiene porque nadie se ha enterado. Aquí nadie se ha enterado porque a Manga Vídeo no le ha dado la gana. Y dadas las maneras que su distribuidora cinematográfica ha demostrado con otros films de imagen real y de gran potencial, como "Brain Dead" o "El Almuerzo Desnudo", consistente en retenerlos un año entero y mantenerlos en cartel una semana o dos con una publicidad temerosa de Dios y de los hombres... Voy a tener que inventar una nueva categoría de Ultracuerpo o de Alien. Se admiten propuestas (para más referencias, ver "El Fan y el Medio" en el MangaZone nº 11).

¿Algo que añadir, Sr. JaviHunter?

(Hombre, ya que lo dices, estoy de acuerdo en todo salvo en una cosa. La voz de Porco no sólo peca de falta de deformidad, sino a mi gusto de falta de expresividad, y me explico: al igual que en la mayoría de animes que se pueden ver últimamente, me produce una sensación muy extraña escuchar cómo un personaje usa el mismo tono de voz cuando habla con una sonrisa relajada que cuando lo hace a gritos y encendido de ira. No se si será porque les cuesta interpretar las expresiones de los rostros que ven en la pantalla, porque les da vergüenza esforzarse y gritar ante sus compañeros por un simple dibujo animado (no creo, porque los doblajes para la Disney son impecables), o porque los actores (generalmente pasa con profesionales de cierta edad que doblan a personajes ya mayores o ancianos) no pueden forzar la voz para gritar. Pero escenas como la de la prueba del nuevo motor para el avión de Porco, donde los personajes (en la versión original) están hablando a auténtico grito pelado para hacerse oír por encima del estruendo, y sin embargo en la versión doblada difícilmente se aprecia un cambio de volumen en su tono normal de voz, dicen muy poco en favor de la seriedad con que se toman este tipo de trabajos. ¿O es que creen que un cerdo no tiene sentimientos? –JJ).

Sin embargo, la presencia de Marco en la Península no pasa desapercibida. En un cine, un antiguo amigo suyo que está en la Hidroaviación de la Marina le previene de que se le vigila: podrían echarle el guante en cualquier momento, y desde luego que le impedirán despegar. A pesar de los agentes que le espían o que intentan detenerle, el hidroavión, una vez terminado, saldrá de Italia con Porco, una testaruda Fío que se niega a entregar un avión sin haberlo puesto a punto personalmente, y la ayuda del amigo de Marco.

En el Hotel Adriano, Gina, que estaba descansando en su terraza, ha de sufrir la intrusión y declaración de amor de un ingenuo y adorablemente vanidoso Curtiss. Ella le rechaza y le explica su amor por Marco, que Curtiss es incapaz de admitir. Gina aún espera el día en que sea Marco el osado intruso que la conquiste en esos balcones, pero el tonto orgullo de él se lo impide. Es entonces cuando el hidroavión de Porco hace su aparición, creando acrobacias frente a ellos. Para Gina es un ramalazo de recuerdos de juventud entre los dos, para Curtiss la reaparición de un rival, ahora en dos campos.



Cuando por fin llegan a la base de Porco, descubren que ha sido tomada por los piratas, que les estaban esperando. Éstos pretenden destrozar el hidroavión, lo que provoca la santa indignación de Fío, que los avergüenza con sus improperios. Cuando los piratas deciden que, vale, no se cargarán el avión, tan sólo al piloto, Fío revienta, y les acusa de haber pedido ayuda al americano. Curtiss, aludido, hace una entrada triunfal. El problema es que al ver a Fío se enamora instantáneamente de ella, como tiene por costumbre. Se llega a un acuerdo: Porco y Curtiss harán un combate aéreo. Si gana Curtiss, se llevará a Fío a América como su esposa, y si pierde pagará las reparaciones del hidroavión de Porco. Se cierra el trato, y los piratas se van.

Esa noche, aprendemos de la razón de la faz porcina de Marco. Porco Rosso cuenta a Fío cómo, tras un combate aéreo en el que él y sus compañeros fueron derribados, estuvo a punto de entrar en un increíble "cielo de lo pilotos" junto con los demás, pero fue rechazado por haber intentado huir. Maldito, desde entonces lleva ese rostro.

El día del duelo cientos de personas se concentran en la isla sobre la cual se llevará a cabo el duelo. Los piratas están haciendo su agosto con las apuestas. Tras pomposas declaraciones de los organizadores, aderezadas con la artillería necesaria para hacerse oír, empieza el combate. Aunque la maniobrabilidad del hidroavión de Marco es superior a la de Curtiss, el primero prefiere forzar al segundo a malgastar su munición y eliminarlo sin matarle, mientras que Curtiss quiere derribarle y sanseacabó. La batalla dura y dura, cual muñeco de Duracell, y mientras tanto Gina, en su isla, averigua que la Marina Italiana ha despachado a sus fuerzas hacia el lugar para pillarlos a todos, así que depega hacia allí para advertirlos.

Curtiss y Marco deciden pasar a las cosas serias, pero lo único que consiguen es encasquillar ambos sus armas, así que amerizan y prosiguen el combate a puñetazo limpio (y dura, y dura). Tras varios asaltos, ambos cosidos a moratones, Curtiss le conmina a decidirse: no puede acaparar a Gina y Fío a la vez. Marco le exige que deje a Gina fuera de esto, pero el americano le increpa, explicando la promesa de Gina de unirse a él si la toma en su jardín. Esto deja a Porco coloradísimo.

Justo cuando está llegando Gina, ambos conectan sus puños con sus caras y se derriban mutuamente. Los dos bajo el agua, Gina pide a Marco que se incorpore. ¿Es que quiere hacer desgraciada a otra chiquilla? Marco se levanta, y gana la apuesta: Fío queda libre y recibirá el pago de sus reparaciones. Gina anuncia la llegada de la aviación italiana, y todo el público y los piratas se marchan, felices de la estupenda sesión.

Porco pide a Gina que se haga cargo de Fío. Ella protesta de que Marco la trate así. Marco, incapaz de darle más, le dice que lo siente, lo que es aceptado por Gina. Tras despegar ella, Curtiss, que ya ha despertado del KO, le ofrece a Porco unirse a él para despistar a las escuadrillas italianas, y entonces se da cuenta de algo. La cara de Porco... algo le ocurre a su cara... Pero Porco insiste en darle la espalda y en decirle que le deje en paz de una vez.

Han pasado los años. Fío nos cuenta de su larga amistad con Gina y con los ahora abuelos piratas que acostumbran a disfrutar su vejez en el Hotel Adriano. Nunca volvieron a ver a Porco, ni sabe si se cumplió la promesa de Gina.



MODEL PORCO

¿De dónde salen los cerdos de Miyazaki? De sus colaboraciones a la revista de modelismo "Model Graphix". Paneles acuarelados con despieces, descripciones y escenas de vehículos militares de la Primera Guerra Mundial, en muchas ocasiones inexplicablemente pilotados por multitud de cerditos llenos de dignidad y coraje. De ahí a una pequeña historia de quince páginas que resume prácticamente el film (a excepción de la historia de amor). Este cómic fue publicado por Animerica. La recopilación de sus paneles la constituye el "Hayao Miyazaki's Daydream data notes". Publicado a la occidentala (de izquierda a derecha), ciento doce páginas a todo color, es un volumen magníficamente ilustrado que aún podría interesar al más casual de los admiradores de este autor.

Cels Piñols

El Fanhunter de F

Una de las figuras más destacadas del panorama español con quien tuvimos ocasión de hablar en el pasado Ficomic '94 fue Cels(o) Piñols, el famoso «Fanhunter» cuyos correos para Forum os han dejado temblando más de una vez. Aparte de ser todo un «aficionado profesional», es una bellísima persona, fan incondicional de MangaZone, así que no pudimos resistirnos a la tentación de sonsacarle unas cuantas respuestas a preguntas capciosas y totalmente parciales, sabiendo que no se iba a meter con nosotros. Y es que a veces hay que saber barrer para casa...

MangaZone: *Cuéntanos tus méritos y tus historias.*

Cels Piñols: Empecé en esto metiéndome en Forum, en la rama de superhéroes, y aunque no ocurre muy a menudo, luego empecé a hacer fanzines. Luego me metí en Zinco con Miguel Saavedra, que me encargó algunas cosas. Repartí dibujos en Ediciones B, tanto en el Zipi y Zape como en los correos del Nexus y del Green Jack en Tebeos S.A., y bueno, pues hasta ahora digamos que me he consolidado dentro de la editorial, más escribiendo que dibujando. Y ahora entra la parte manga, que estoy estudiando. Soy un estudioso del manga, porque hay que documentarse mucho para poder llevar unos correos, y me he cambiado a los correos de todo lo del grupo Takahashi que está publicando Forum.

MZ: *¿De dónde sacas el material para tu estudio?*

CP: Me fotocopio los MangaManía, me cojo los MangaZone y los estudio de arriba a abajo (que aprovecho para decir que me faltan algunos números, que ya es cuestión de coleccionista), y recopilando información de fanzines americanos, franceses los que me puede traducir mi novia... y el japonés todavía no lo entiendo, es un handicap.

MZ: *¿Cómo está el tema de Planeta-Agostini aquí en el Salón? Del año pasado a éste, ¿cómo está el tema del manga?*

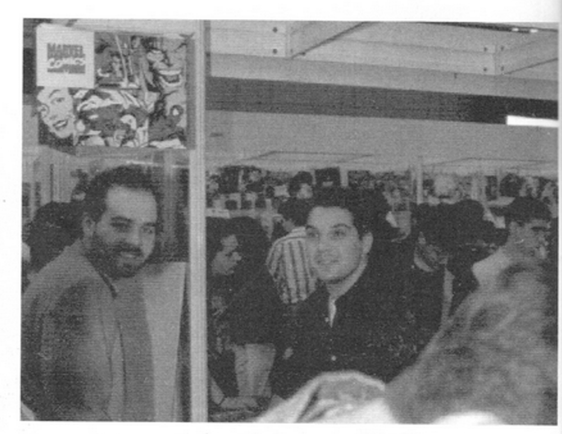
CP: Estamos a viernes y no ha habido explosiones *(de ventas, se supone)*. Lo de Ranma ayer jueves, volúmen II nº 1 en el stand, y el vídeo con el libro. Hoy las ventas están un poco apagadas, un poco difusas, no se puede hacer una apreciación del Salón hoy viernes. Quizá el sábado y el domingo revienten. Y en cuanto a Planeta, ya lo veis, ha salido Ashguine, el World Apartment Horror, y lo de Ranma. Y si os dais cuenta, no es nada arriesgado, nada experimental, sino que vamos de cara al público.

MZ: *Y ésto de lanzar Ranma junto con la película... ¿habéis empezado una colaboración estrecha con Manga Films?*

CP: Parece ser que sí. Yo estoy bastante apartado de ésto, soy simplemente un empleado, pero, como lo de Image, ha sido una sorpresa. Yo hace un mes no sabía lo que iba a salir, se consiguieron los derechos, se negoció intensamente, porque aunque la gente no lo crea nos movemos mucho para conseguir derechos. La verdad es que sí, se envían muchos faxes, muchas cartas, hay muchas negociaciones, y así tenemos resultados, y creo que ha sido acertado porque cuando se dice que sale un vídeo de Ranma todo son caras de alegría.

MZ: *Lo importante además es que aunque el editor esté lejano, figuras como Cels Piñols son más accesibles al público, están más cerca.*

CP: Lo que pasa es que me gustaría aportar más cosas, más información, cómo han sido las negociaciones, qué



cosas futuras hay. De momento Ranma se puede considerar como un primer paso. Creo y espero que sea positivo, debido al apoyo de la serie de TV y de la serie del manga, que ha funcionado muy bien. Al menos, tengo en mi casa unas cuantas cartas por contestar, y bueno... colaboraciones hay, puesto que hay publicidad en los vídeos de Manga Vídeo, y digamos que es lo primero que sale al mercado español multimedia, es decir: hay videojuegos, nosotros tenemos los tebeos, y hay vídeos. Es una cosa sin precedentes, por lo tanto es, de momento, experimental, pero creemos que será un éxito asegurado.



PLANETA

MZ: *¿Nos puedes dar tu opinión como fan y como empleado de la calidad de los lanzamientos de manga de Forum?*

CP: Como fan que está descubriendo el manga, cualquier cosa que salga que no sea de baja calidad ayudará a ampliar mis conocimientos y a tener una visión más amplia del espectro manga.

MZ: *Siguiendo como fan, ¿la calidad de las traducciones...?*

CP: ········ #@%&$!! La calidad de los materiales es bastante buena. Si quieres que te diga una cosa, por ejemplo, la Ashguine tiene su encanto. Si te encuentras a un tío con un bate de béisbol pegándose contra demonios, es maravilloso. Ranma es un acierto, Dragon Ball también, siempre de cara al público, ya te digo. Y la cosa técnica, bueno, está bien. Hay algunos errores que supongo que se irán subsanando poco a poco. Piensa también, como decíamos antes, que es una cosa nueva, un nuevo idioma, una nueva forma de paginación...

MZ: *Ahora como empleado.*

CP: Como empleado espero que la línea suba, porque desde luego a mí me toca directamente. Cuantos más tebeos se publiquen y más aficionados hayan, mucho más trabajo tendré yo. Y estoy muy contento con los productos que salen, y tengo que decir, como empleado, que intento mejorar cada vez más. Por ejemplo el otro día Alfons Moliné me dijo: mira, Celso, en este correo has puesto el OVA de Porco Rosso, y no es el OVA, es *la película* de Porco Rosso. Son algunos fallos también que pago de novato.

MZ: *Sí, pero eso nos pasa a todos.*

CP: Pero poco a poco, con la documentación... por ejemplo, los correos de Marvel los hago bum, bum, a tocateja. Tengo los tebeos de Marvel al lado y si quiero los consulto. Ya os he dicho antes lo que tengo que consultar yo para hacer un correo de manga, las revistas, publicaciones, fanzines con informaciones contradictorias, llamadas de teléfono al redactor para consultar contínuamente: oye, qué es esto, el OVA, la OVA, los OVAs, no sabes cómo decir las cosas. Ahora como profesional, intentamos unificar criterios. Creo que el manga el año que viene estará del todo consolidado, y con un trabajo profesional más aplicado.

MZ: *¿Cómo ves la labor de la gente que hace fanzines?*

CP: Muy bien, es increíble. Hubo un pequeño descontrol hace un par de años, con el asunto de Dragon Ball. No sé si sabéis que irrumpí con el fanzine de Dragon Ball Kusak. Era mío. Se vendieron siete mil ejemplares de tres números. Es algo increíble. Las imprentas iban de bólido, los niños iban a las imprentas a pedir los fanzines, y de eso se derivó que hubiese una piratería increíble de mis fanzines, y además fanzines que no tenían nada de calidad, eran un montón de fotocopias pegadas. A los seis meses del boom de Dragon Ball, ya aparecida la colección aquí, empezaron a salir cosas especializadas. Salísteis vosotros, vosotros fuisteis de las primeras publicaciones. ¿Os acordáis de aquel panfleto pequeñito que tenía cuatro o cinco páginas? Es ya una cosa casi de culto. Hay gente que se aprovecha, pero eso nunca lo puedes saber, porque es lo que me dijo el otro día Manuel Díez (sobre otro fanzine): *Celso, este fanzine no puedes criticarlo, porque lo hacen cuatro chavales con toda la afición.* Pero bueno...

MZ: *A nosotros nos puedes criticar con toda el alma*

CP: Sí, pero vosotros es que estáis documentados, causáis una buena impresión, una presentación impecable (gracias, Cels, I love you -JJ), una distribución, y una fe de erratas que, aunque sea gorda, bueno, ayuda. Ya te digo, el MangaZone es material de estudio (va a parecer que ésto está falseado -JJ). Y bueno, en general, la labor me parece perfecta y necesaria, porque hay muchas cosas que descubrir. Los fanzines de Marvel en su momento eran complementarios. Los fanzines de manga ahora son necesarios. Y sobre todo cuando hay problemas de distribución, como por ejemplo en regiones de España a las que no llegan bien los manga, llegan salteados y mal. Un fanzine que sea local, de una población donde haya problemas de distribución, puede ser definitivo para que la gente se acerque al manga, y por consiguiente al anime.

MZ: *¿Qué opinas del Salón de este año y del año pasado?*

CP: Hablando en general, si quieres que te diga la verdad, este año ha sido bastante chapucero, montado en cualquier sitio, y parece que falta "vidilla". Veo mucho comercio, y estoy hablando en contra mía, pues yo estoy aquí para vender. Veo poca afición y poca dedicación. Colocar un fanzine que no sea de manga es muy difícil. Los libreros van a lo suyo, algunas librerías de las de siempre ni siquiera se han presentado. Falta... fandom. Éste parece el Salón del Lloriqueo, la sala de exposiciones está vacía, corre el viento. Parece que no ha habido presupuesto, no han venido autores. Ni siquiera autores franceses, a los que está dedicado el Salón. Americanos, los mismos, pero no hay ningún monográfico, un memorial de Jack Kirby... nada.

Al menos, no hubo ningún cambio de agujas que condujera a una locomotora contra el Salón, aunque la amenaza flotaba en el aire. Pues bien, eso fue lo que nos contó Cels, y así os lo contamos nosotros. Como siempre, el la 2... digooo, no, en MangaZone.

GAROU DENSETSU* SPECIAL

(* Traducción literal: La leyenda del lobo famélico a punto de atacar)

TAKARA
Consola: Super Nintendo
Nº jugadores: 1 ó 2
Nº fases: 15 personajes (con Ryo 16)
Personajes a elegir: 15 sin truco
Continuaciones: "puchas"
Niveles de dificultad: 8
Vidas: 2 ó 3 rounds
Megas: 32



©SNK 1993/TAKARA 1994

Todo comenzó cuando Jeff Bogard, campeón del mundo de lucha, decidió salir de su retiro para crear un campeonato que llevara su nombre. En él, se enfrentaría a los mejores luchadores para demostrar que, a pesar de su edad, seguía siendo el mejor. Pero Jeff no conocía a Geese Howard.

Años atrás, Jeff había desmantelado algunas de la operaciones del señor del crimen estadounidense. Era una etapa de su vida que creía haber olvidado. Pero Howard nunca perdona. Secuestrando a su hija Yuri, obligo a Takuya (enemigo final del Art of Fighting y padre de Ryo) a enfrentarse a su antiguo rival en su propio campeonato en una semifinal que sería recordada durante décadas. Pero ni aún éste fue capaz de vencer al gran campeón que Jeff Bogard era. Tras unos minutos de encarnizado combate Takuya sufrió la primera derrota de su vida. Y finalmente, loco de rabia, Gesee decidió jugarse su carta definitiva y entró él mismo en la competición. No hubo color. Tras apenas un minuto de lucha el cuerpo de Jeff yacía inerte en la lona. No hubo necesidad de contar, estaba muerto.







Y fue cinco años después cuando comenzó la leyenda. Tres jóvenes llegaron a la ciudad para entrar en la competición. Dos de ellos eran Terry y Andy, hijos del difunto campeón, quienes se habían separado de pequeños para seguir el camino de su padre. Con ellos llegó Joe Hidasi, campeón tailandés de Muai Thai, quien les acompañaba por amistad. Y al fin, tras enfrentarse a tan extraños luchadores como el estrafalario Duck King o el misterioso Tung Fue Rue, Andy se vio cara a cara con el mismo Gesee Howard, y si no llega a ser por la oportuna aparición de su hermano Terry, se hubiera reunido con su padre. Howard cayó vencido desde lo alto de su rascacielos y murió. Todo parecía haber terminado.





Pero seguía vivo. Solo su excepcional resistencia permitió a Gesee seguir con vida tras lo que de seguro hubiera causado la muerte a cualquier otro hombre. Aún así, con casi todos los huesos de su cuerpo rotos, le sería muy difícil volver a luchar y vengarse del joven Terry, quien había causado su primera derrota. Entrenó duramente durante tres años y, cuando se creía preparado para reanudar la competición, recibió un mensaje que anunciaba su caída y la de su imperio. Wolfman Krauser, el Kaiser oscuro, le retaba a un combate, a él y a sus guardaespaldas. Howard rió, no sería más que un entrenamiento para los combates serios que le aguardaban. Pero antes de que se reunieran encontró la muerte en un callejón, asesinado por un tiro en la espalda a manos de uno de sus propios hombres, Billy Kane.





Así, los tres jóvenes guerreros se reunieron de nuevo para volver a participar en el campeonato que una vez su padre fundara, sin saber que en esta ocasión era dirigido por un hombre más cruel y peligroso que su antiguo rival. Ahora, junto a la bella ninja Mai Shiranui, el orgulloso Kim Kaufman, el viejo Jumpei, y algunos otros luchadores, se disponen a enfrentarse al señor oscuro y a sus subordinados.



Además, quizás las noticias sobre la muerte de Gesee Howard fueron algo exageradas...

Pues ésta es la historia de la última versión del juego Garou Densetsu, aquí llamado Fatal Fury, el cual ha llegado desde la consola Neo Geo a la Super Nintendo de la mano de Takara, la cual fue responsable de la anterior versión, y también es responsable de Samurai Spirits, o más bien Samurai Shodow, también de 32 megas, la cual según lo que he podido ver es la peor conversión de todas las que ha hecho (entre otras cosas porque no tiene el zoom de la versión Neo Geo).





En esta nueva versión que viene con el subtítulo de "Special" y que cuenta con 32 megas las mejoras que hemos podido encontrar así a primera vista son: el nuevo sistema de Dolby Surround que se ha incorporado al juego y unas melodías realmente impresionantes, con lo que el apartado sonoro ha mejorado notablemente. Además de eso contamos con 15 personajes para elegir, o sea, los doce anteriores, tres nuevos, más uno nuevo oculto, Ryo Sakazaki del Fighting Spirits Ryuko no Ken (Art of



Fighting), el cual saldrá como enemigo final si nos pasamos el juego sin perder ni un round (es decir que si en un combate te ganan un round te tienes que dejar matar para volver a jugar el combate sin perder ninguno de los dos rounds), aunque os advierto que si le dais a start en el segundo control pad podréis inutilizar al enemigo por lo menos para los 13 primeros personajes (porque con los dos últimos la máquina no te deja), aunque me parece un truco bastante vil. Y además de todas estas novedades, todos los personajes contarán con un nuevo golpe especial el cual sólo se podrá realizar cuando nuestra barra de energía esté parpadeando, e incluso unos modos de lucha nuevos.





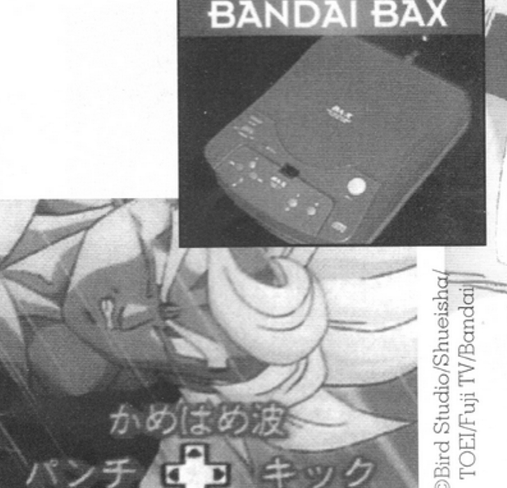
LO MAS MEJOR: Algunas músicas están muy logradas; y según Darkmind lo bestial que es Gesee Howard, aunque a mí personalmente me gusta más lo superbuenorra que está Mai Siraniu. A lo mejor es que es marica.... ¡¡¡No,no Darkmind, era una broma, me encanta Gesee Howard, de verdad lo juro!!! ¡¡¡Arf,Arf!!!

LO MAS PEOR: el juego es un poco facilón, no aporta nada nuevo a los juegos de lucha; que aún no tengamos el truco para jugar con Ryo; es que... la verdad, a mí nunca me hizo mucha gracia el Fatal Fury... pero esta versión no está mal.

¡muchos fatalities para todo el mundo!

Micky 94 and special thanks to **Darkmind, Carlos** and **Miguel**

Nota de Micky: Estoy totalmente de acuerdo con lo que pone en la revista SuperJuegos nº 28 en "el termómetro": "**Frío**: la chulería y la falta de respeto al lector en otros consultorios", pero debería añadir que esas mismas publicaciones que alardean de que tienen una tirada de tropecientos mil ejemplares meten "gayofadas" tales como que los enemigos del Dragon Ball Z 2 son piratas espaciales, que "**Tara**" es el brazo derecho de "**Aki**" (si es ni más ni menos que Browly el butanero del barri... digo el supersaiyajin milenario), que Akuma es el "**hermano pequeño**" de Ken y de Ryu (¡jo!, si más bien parecerían sus hijos), que en Japón han sacado una "**serie**" del Street Fighter II (cuando se refieren a la película de anime de la cual ellos mismos sacan una foto en la que pone claramente "Street Fighter II Movie")... y lo que ya me termina de patear es que anuncien el juego de Akira para Super Nintendo y digan que está basado en el manga "**Katsu Hiro Otomo**". Eso... bueno, ya es demasiado. Lo que me pregunto es ¿hasta dónde llegará a parar su grado de incultura? ¿se seguirá atacando a los juegos de rol diciendo que son nocivos para la salud? ¿se pasará Micky algun día el Virtua Fighter...? (No —JJ). Todo esto y mucho más próximamente en otro capítulo de Misterios sin Resolver...



©Bird Studio/Shueisha/TOEI/Fuji TV/Bandai

Nota sobre el «Dragon Ball Z 3» para Super Famicon: Según los últimos datos que me han facilitado, el juego en cuestión realizado por la casa Bandai, saldrá en 29-9-94 en Japón a la calle con 24 megas a 9.800 yens. Los personajes que saldrán son Son Gohan, Son Goten, (mini) Trunks, Vegeta, Kaioh Shin, C 18, Son Goku (es seguro que sale como supersaiyajin, pero ¿aparecerá con la tecera transformación?), Dabura, Majin Bu y un posible personaje escondido (no descarto que hayan más). Los fondos están cambiados, son mucho más detallistas (incluso en uno aparece una montaña con la cara tallada de Piccolo), y ahora los personajes podrán volar cuando estén los dos a la vez en la misma pantalla. El juego en cuestión ha sido realizado un poco deprisa para aprovechar el éxito que está teniendo la nueva saga de Dragon Ball de la «M», lo cual no quiere decir que esté mal hecho. Simplemente significa que el verdadero proyecto a gran escala que se va a realizar y que traerá cola va a ser el Dragon Ball Z 4, en el cual la compañía ya se ha puesto a trabajar, y que tendrá posiblemente 32 megas. Sólo puedo decir que después de descubrir todos los trucos y opciones ocultas que tiene el Dragonball Z 2, el cual para mí es el juego con 16 megas que mejor se han aprovechado de todos, ya nos podemos poner a temblar.

Así mismo la compañía sacará otra juego de Dragon Ball Z que saldrá de los primeros para la nueva consola de 32 bits que ella misma ha realizado, la BA-X con unidad de CD Rom, y que cuesta 28.000 yens, o sea que será como si estuviésemos viendo un capítulo de la serie.

Más noticias: me han informado de que Capcom va a sacar el "Super Street Fighter II Turbo Grand Master Challenger" (jo, no se cansarán de sacar versiones) con 40 megas de memoria para Super Nintendo, en el cual podremos encontrarnos con más dificultad, Gouken Long (alias Akuma) como personaje escondido y todos los combos y animaciones nuevas de la recreativa.

No te vayas todavía que aún hay más: acaba de salir para la consola Neo Geo un juego nuevo llamado "King of Fighters 94", en el cual se celebra un torneo de lucha que consiste en que un grupo de tres personas luchen contra otro grupo de tres, y cuando un miembro de uno de los dos equipos es eliminado, el segundo miembro continuará el combate, así hasta que los eliminen a los tres, y entonces aparecerá otro equipo con sus correspondientes luchadores. En el juego podremos elegir entre ocho equipos de tres personas cada uno (24 personajes en total, más los enemigos finales), formados por personajes del Art of Fighting II como Robert, Ryo Sakazaki y Takuma S., otro equipo que lo esté por personajes del Fatal Fury Especial como Terry Bogard, Andy Bogard y Joe Migashi, y otro que sea las chicas del los dos juegos en un solo equipo como Mai Shiranui, King y Yuri Sakazaki, y luego equipos formados por personajes nuevos (todos los jugadores conocidos cuentan con sus golpes y rayos originales, más uno nuevo que sólo se podrá realizar cuando rellenen una barra de energía).

Micky 94



MANGA TRUCO

DRAGON BALL Z II (Super Nintendo):

En medio del juego, si apretamos **L+R+Select+Start** en el primer control pad el juego se reseteará. Pues bien, si hacemos ésto **7 veces** cuando aparecen los puños de Son Gohan aparecerá la cabeza de Popo en la O de Dragon Ball, lo que significará que el truco nos ha salido y podremos jugar en un modo historia más dificil de lo normal. Pero si crees que no es suficientemente difícil para tí, hazlo el doble, o sea 14 veces, y aparecerá un Piccolo en pequeñito en la pantalla. Pero si de verdad quieres saber lo que es el masoquismo puro prueba lo mismo en modo turbo, que es manteniendo el **L+R** en el segundo control pad todo el rato, y las letras se pondrán a brillar. Y para gente realmente enferma, inténtalo apretando sólo **L**, que nos sitúa en Doble Turbo. Y luego me cuentas qué tal te ha ido.

YU YU HAKUSO (Super Nintendo):

Si lo que quieres es poder jugar con todos los personajes en modo dobles, o si te apetece simplemente ver el final del juego, pon el siguiente password: **BABYBABY**.

TOUCH: Best Song Book

Por fin, un rincón para la banda sonora de Touch (Bateadores). Una recopilación de las mejores canciones de la serie, las más conocidas, que reflejan muy bien el carácter dinámico y juvenil de esta serie, una de las más representativas en la comedia estudiantil, que es de lo que se trata.

Título: Touch Best Song Book
Referencia: D30G0082 Pony Canyon
Precio: 2.812 ¥
Desglose: 16 pistas.
Duración: 63' 45"



1. Touch

Esta es la canción utilizada para el genérico de la serie. Está fragmentado en varias partes, determinadas cada una de ellas por un periodo instrumental. A destacar el dinamismo que se consigue en perfecta armonía con el ritmo e instrumentación en el comienzo, en concreto las dos primeras estrofas. La voz de Nagami Iwazaki es muy acertada, así como el uso de los bajos que le dan mucha fuerza a la canción. El estribillo (onegai touch, touch, koko ni touch anata kara), encaja muy bien; a pesar de ser repetido varias veces no se hace pesado.

2. Hoshi no Silhouette

Destaca la versatilidad del vocalista, el cual es capaz de adaptar su voz a los distintos cambios de ritmo. La extensión es corta en relación con las otras del CD. Mejor, pues la melodía es agradable, pero si fuese más larga sería monótona. La introducción de los coros al final de las estrofas fusionan bién las partes de la canción. El golpe de batería que destaca sobre los bajos que suenan durante toda la canción al final del estribillo, consigue cerrarlo con mucha destreza. Aún así, los fragmentos instrumentales son muy pobres y el estribillo se repite demasiadas veces al final.

3. Kimi ga inakereba

Una de las utilizadas en los créditos finales. El resto de las canciones que aparecen en el artículo han aparecido alguna vez durante los capítulos. Su estilo recuerda a uno de los típicos éxitos de la música romántica de los años 60. La hábil obertura consigue conjuntar dos ritmos diferentes. Lo mejor de la canción es cuando entra una tierna y dulce voz como vocalista ante la cual es difícil contener alguna lágrima. Al cerrar los ojos se puede revivir el ambiente de la serie, el cual se encuentra muy bien reflejado en canciones como ésta. La aparición del saxofón le da una gran calidad, pasión y fuerza a la canción. Los coros dan una mayor consistencia a la canción al final, donde además se incorporan más instrumentos y se repiten algunos de los acordes del comienzo de la canción, creando un momento precioso.

4. Ai ga hitoribocchi

La calidad musical es relativamente más baja que las anteriores. El ritmo, aunque está bastante bien es demasiado repetitivo y la canción pierde fuerza progresivamente. Los bajos abren la canción, seguidos de guitarras eléctricas, que a su vez dan paso a la vocalista y los coros, haciendo todos una entrada tan repentina que parece que la primera estrofa sea uno de los estribillos que se repetirán al final, y que por cierto, también aquí, son bastante monótonos. Algunos acordes recuerdan a la música de fondo de la serie. Nagami Iwazaki consigue crear una ambigüedad vocal que me atrevería a juzgar como positiva.

5. Aoi Haru

Posiblemente la mejor canción del compact disc... posiblemente. Ésta es otra de las canciones usadas como crédito final de la serie. La calidad de la música es muy superior al resto de las otras. La aparición del piano como instrumento principal da más fuerza y sentimentalismo a la canción, pues aunque la melodía es aparentemente muy sencilla el instrumento en sí le da un aire bastante distinto, alejándose un poco de las otras canciones. Los coros están muy trabajados: mezclan y combinan las voces femeninas con las opuestas; por ejemplo: los estribillos se encuentran divididos en dos partes. La primera compuesta por los coros femeninos y la

segunda por los masculinos y viceversa, uniéndose ambos en ciertos momentos. La caja de ritmos que acompaña mantiene una continuidad a pesar de los cambios y la entrada de nuevos instrumentos que a su vez quitan importancia al piano, lo cual hace que la canción pierda la pureza que poseía al principio. Al final, del mismo modo que han ido entrando los diferentes instrumentos van desapareciendo. La voz de Nagami Iwazaki está aquí mas trabajada que en Kimi ga Inakereba. Consigue llegar desde el susurro hasta las notas más agudas otorgando una mayor variedad vocal.

6. Che! Che! Che!

Esta canción deja bastante que desear musicalmente y por supuesto en calidad tampoco se pasa. La melodía es bastante simplona. El tono de voz de Iwazaki es demasiado reiterativo y monótono, incluso la voz en sí queda muy pobre. Bueno, ahora que ya he puesto verde a la canción, he de reconocer que también tiene ciertos aspectos positivos: la obertura a través de la guitarra eléctrica consigue darle dinamismo e incluso contrarrestar un poco la monotonía. Así como la reducción de instrumentos a final de estribillo, quedándose sólo con el bajo, varía algo la continuidad. Los fragmentos instrumentales son considerablemente dinámicos y ricos, sobre todo por la mezcla de instrumentos modernos y clásicos, como por ejemplo la unión del sintetizador con el violín.

7. Hitoribocchi no Duet

Ésta es una de las canciones con más ritmo del CD. Empieza con unos coros femeninos tarareando un *dejà vu* que recuerda a uno de los clásicos grupos universitarios americanos de los años 60-70. Las guitarras suenan durante toda la canción con mucha fuerza y ritmo, en definitiva que "meten mucha caña". Los coros posteriores son diferentes a los de las demás canciones: cuando el vocalista está acabando la última frase del estribillo se le unen tres o cuatro chicos más gritando en vez de cantando, lo cual le da un fuerte temperamento a la música. El batería adopta un papel muy importante, dejando de ser un instrumento que marca el ritmo (como había ocurrido hasta ahora en las demás canciones). El cantante Mukujo pierde mucho al intentar llegar a las notas más agudas, quedando demasiado estridente. La canción es muy rápida y dinámica, y no pierde el ritmo en ningún momento. La duración es justa, por lo que no cansa.

8. Kimi ga Tobashita Gogo

El principio de esta canción recuerda muchísimo a una famosa canción de Los Beatles llamada "Here Comes the Sun". Es digno de mencionar la perfecta armonía que se consigue entre guitarras, batería y la armónica del sintetizador, creando un cálido clima. El cantante Mukujo tiene una voz muy dulce que va mucho con la canción, acompañada de unos coros que muchas veces cantan en inglés. La canción tiene tres partes paralelas y la canción acaba como empieza. Tal vez sea un homenaje al grupo de Liverpool.

9. Sayonara no Okurimono

Las guitarras eléctricas marcan toda la canción dándole mucha fuerza y contrastan con el vocalista principal. Los vocales Bread&Butter tienen una voz que intimida acabando las frases en una especie de gemido sensual. La rima es muy pronunciada pero queda muy bien con la canción. El estribillo quita originalidad a la canción haciéndola similar a las otras. Los trozos instrumentales recuerdan a muchos momentos de la serie, a pesar de que este tema corresponde al OVA del mismo título, que aquí en España se pasó en 2 episodios independientes.

10. Minami no Kaze·Natsu Shojo

Lo curioso de esta canción es que parece estar totalmente fuera de contexto. La voz aniñada de la cantante recuerda a una de las típicas canciones de series como "Densetsu Idol Eriko, Maison Ikkoku...". Además es demasiado repetitiva y por eso se hace pesada. La calidad musical es muy inferior al resto de las canciones. Las superposiciones de estribillo del final son interesantes. Los coros que cierran la canción la salvan un poco.

11. Aoi Memories

Sorprenden unos silbidos hechos por sintetizador; recuerdan a esos spaghetti western con música de Enio Morricone. Luego ya se adopta un aire más de pop japonés, entrando más en concordancia con el resto del disco. La cantante Kazuko Uchiumi es simplemente apropiada. El estribillo entra demasiado pronto y es demasiado largo, además las partes paralelas en las que se divide la canción son demasiado cortas, convirtiéndola en una canción bastante vulgar. Aún así es agradable de oír, y la mezcla de músicas está bastante conseguida.

12. Kishihen no Photograph

Una de las partes más interesantes de la canción es el principio. La guitarra adopta el papel principal en la obertura, haciendo que ésta sea muy poderosa y consiguiendo una perfecta entrada de todos los demás instrumentos. A medida que avanza la melodía cae en el ritmo de siempre y en lo ordinario. Los vocales Bread&Butter consiguen darle una mayor calidad, pero en el estribillo simplón pierden toda su fuerza. Se consigue hacer de la guitarra eléctrica un instrumento suave y agradable.

13. Jonetsu Monogatari

La canción no está mal, pero es en la originalidad donde falla. Desde la obertura hasta el estribillo. Es tan poco original que se diría que está repetida. Es asombroso como Nagami Iwazaki puede hacer canciones tan diferentes en cuanto a la calidad. Además la cuarta y ésta son demasiado similares. Lo mejor es cómo alarga la última vocal de la canción, lo cual hace que este tema sea algo más diferente y original.

14. Kimi ga Touri Sugita ato ni
-DON'T PASS ME BY-

Las primeras notas recuerdan a ese inmortal tema de Los Panchos, "Si tú me dices ven" (¿? -Great). El tema es muy romántico y dulce y el vocalista The Alfee posee las características necesarias. Será idóneo para un momento de la serie en la que el protagonista se siente deprimido, triste,... La introducción de la guitarra española le da un cierto aire latino y exótico, que curiosamente queda bien. El final repite los acordes del principio usando en este caso el violín. Con lo cual la estructura queda redonda, y la canción, perfecta.

15. Manatsu no Runner

Lo que no es estribillo es muy similar a la segunda canción. Y es precisamente en el estribillo donde se adquiere mayor calidad y originalidad. El secreto radica en cómo frena el ritmo y luego lo vuelve a coger. La utilización de campanas le da un carácter nuevo y mágico. La duración es apropiada.

16. FOR THE BRAND NEW DREAM

El ritmo de es de los más dinámicos y poderosos del CD. Aún es más, es lo mejor de la canción. Parece un auténtico rock americano, sobre todo en los momentos instrumentales. The Alfee intenta ser lo más yankie posible: voz cascada, gritos... toda la letra está en inglés.

Hablando de eso, se nota que buscan la estética fonética y no el fondo musical. La forma por encima del contenido. Los estribillos aceleran el ritmo, consiguiendo no romper el dinamismo inicial. Hay hasta efecto del público. Hay un momento en blanco y brusco que le da un toque de distinción; muy típico de los rocks americanos. El final sea tal vez demasiado escandaloso.

Jordi Tordera
Compiled by Great

OPINION

Vaya, vaya. ¿Qué es ésto? Una sección en la que yo no he colaborado. Y no hay nadie, qué curioso. Pues nada, nada, para mí. Voy a aprovechar para quejarme un rato. ¿Que de qué me voy a quejar? Pues...

¡DE LOS NOMBRES EN EL ANIME!

Una de las cosas que más me ha llamado la atención en las series de anime que hemos podido ver en nuestro país es la costumbre de las cadenas privadas de TV de cambiar los nombres originales por otros castellanizados (por llamarlos de alguna forma). Yo soy una persona muy comprensiva y entiendo que hay nombres que obviamente son muy difíciles de pronunciar (como son japoneses...) ¡Propaganda comunista todo! Lo cierto es que se empeñan en cambiar los nombres sólo porque son "raros". No tienen justificación. Que sirva ésto como ejemplo: en la serie "Touch" (este nombre me llamó especialmente la atención) emitida por Tele5, a una chica la llamaron Malena Comalena en lugar de Akiko (un nombre terriblemente difícil de pronunciar).

Si los dibujos animados no fueran dirigidos solamente a los "niños", estoy seguro de que no les cambiarían los nombres. Ésta es la única explicación que se me ocurre. Ya que si no es esa, sólo puede tratarse de racismo. ¿Por qué a la foca Seabert o a Scooby Doo no les cambian los nombres por Colita y Miedoso respectivamente, por ejemplo?. ¿Es que sólo a los dibujos japoneses se les debe cambiar los nombres? Yo creo que la respuesta es bastante obvia, no se le debe cambiar ninguna cosa a ningún anime. Sin embargo, desde que las cadenas privadas comenzaron a emitir anime, hemos visto no sólo cómo los nombres de los personajes eran alterados, sino que además incluso a alguno se le llegaron a poner varios nombres diferentes de un capítulo para otro. En ese caso tenemos por ejemplo a Kurumi de KOR, a quien en los primeros capítulos llamaron Simona y poco después Tamara. Más flagrante todavía es el caso de Ukyo Kuonji en Ranma de Antena3: a esta chica la llamaron Dinaigual (¿se escribirá así este "común" nombre español?), Kaori y Federica.

No obstante se aprecia una ligera tendencia a mantener los nombres originales, o por lo menos los apellidos. En Sailor Moon de Antena3 se han decidido por este procedimiento, aunque sinceramente esa gente no tiene ni idea. Es gracioso cómo a Usagi Tsukino le han cambiado el nombre por un sucedáneo inglés y encima mal pronunciado. Usagi significa conejo, y aquí la llamaron Bunny que es como se escribe conejo en inglés. Lo lamentable del asunto (entre otras muchas cosas) es que Bunny se pronuncia Banny.

Por lo menos en Ranma han respetado los nombres originales de casi todos los personajes. Espero que Antena3 continúe así y que Tele5 empiece a hacerlo pronto, y que ambas imiten a las televisiones autonómicas.

Como me parece que este artículo de Opinión es un poco corto y no tengo ganas de alegrarle el día a Javier (todavía me acuerdo de la partida de "Imperio en Armas", sinvergüenza, la próxima te tocará de austríaco y "Napo" te hará sufrir lo indecible), añadiré un pequeño listado de nombres que he ido recogiendo de algunas series. Así todos podréis ver lo que esa gente ha ido haciendo con los nombres de los personajes y juzgar si merecen seguir donde están.

Kimagure Orange Road
Kyosuke Kasuga - *Johnny Romero*
Manami Kasuga - *Manuela Romero*
Kurumi Kasuga - *Tamara/Simona Romero*
Madoka Ayukawa - *Sabrina*
Hikaru Hiyama - *Rosa/Teresa*


©Izumi Matsumoto/Shueisha


©Mitsuru Adachi/Shogakkan/TOHO

Touch
Tatsuya Uesugi - *Carlos Alvarado*
Katsuya Uesugi - *César Alvarado*
Minami Asakura - *Bárbara Ochoa*

Bishojo Senshi Sailor Moon
Usagi Tsukino - *Bunny Tsukino*
Ami Mizuno - *Eimi (Amy) Mizuno*
Rei Hino - *Ray Ino*
Makoto Kino - *Patricia Kino*
Minako Aino - *Carola Aino*

City Hunter
Ryo Saeba - *Coque Saeba*
Kaori Makimura - *Julia Makimura*

Maison Ikkoku
Yusaku Godai - *Hugo*
Kyoko Otonashi - *Juliette*

Hi Atari Ryoko
Kasumi - *Adara*
Yusaku Takasugi - *Guille*





Hasta aquí un pequeño listado de algunos nombres. Por supuesto hay muchos más, pero no creo que éste sea el lugar adecuado para ponerlos todos. Es posible que pongamos en un futuro un listado completo de todos los nombres que han cambiado. Pero de verdad preferiría que fueran ellos los que dejaran los nombres como están y no se comieran la cabeza buscándoles nombres de aquí.

K.I.A.

CLUB DE FANS



Ano Hi ni Kaeritai, el Día del Juicio

Hola, compañeros, enseguida os habréis dado cuenta (por la letra) de que no soy K.I.A., y todos os preguntaréis quién soy y qué hago aquí, así que paso a presentarme. Mi nombre es Javi, más conocido como Javi "el de Paterna" (para poder diferenciarme de otro más conocido por vosotros) (y más guapo —JJ), y en este número me voy a encargar de dar mi opinión sobre esta película tan polémica (K.I.A. siempre me deja los trabajitos sucios). Advertencia para los que por primera vez lean el club de Kimagure, no tomen un mal concepto de él, pues sólo estoy de paso.

La mayoría de los que leen la maravillosa y entretenida (peloteo para el jefe) sección de nuestro querido (como es gratis) K.I.A., habrán visto la serie de las series. Vosotros me entenderéis mejor que los que no han podido disfrutar de, sin duda, la serie más alegre y enternecedora de todos los tiempos. Pero estos adjetivos no los podemos aplicar a lo que algunos llaman el final de la serie". En esta película no vais a poder ver a los personajes que todos conocemos, es decir, a tres jóvenes amigos. Ahora vemos a un Kyosuke totalmente maduro, capaz de hacer cualquier cosa por conseguir el amor de Madoka (yo haría lo mismo y más, bueno y K.I.A. Vale, Alex, no saques los colmillos. ¡TRANQUILOS!, todos los que escriben al club, también). Además, este "nuevo" Kyosuke también es capaz de arrasar, demoler, dañar, desmantelar, machacar y arruinar a la pobre e ingenua Hikaru, que realmente ya no lo es tanto. Ahora es, más bien, avariciosa, celosa, y utilizará todos los recursos que tenga bajo su manga para intentar conseguir a su chico, sin preocuparse de la adorable y misteriosa Madoka, que también deja de ser misteriosa para mostrarle a Kyosuke todo el amor que tiene dentro de su corazón (está equivocada amando a ese cretino). Pero eso no es todo. Madoka entrará en combate despiadado con Hikaru, a la cual arrollará, hundirá y con la cual acabará totalmente su amistad (ya van dos).

Pasando a otra cosa, tambien os diré que en esta película no podréis ver bonitos paseos en barca, ni los divertidos poderes de Kyosuke, ni nada de lo que ha hecho de esta serie la más querida por todos. En tan sólo 70 minutos no creo que se pueda destrozar más esta serie, una maravilla de 48 capítulos, un episodio piloto, y 7 OVAs. Pero si realmente Matsumoto quería que finalizara así, con unos protagonistas totalmente maduros (algunos, como Kyosuke, que sólo se preocupan del sexo), y con un ambiente de tragedia digno de cualquier culebrón venezolano, podía haber alargado la serie y así transformar a nuestros conocidos y simpáticos amigos en unos verdaderos antipáticos. Si yo pudiera escoger un final, me quedaría con los capítulos: "Viaje al pasado" y "La dimensión temporal", pues éstos mantienen la misma frescura que desprende la serie.

Aviso a aquellos que no han podido ver K.O.R. y visualicen la película presentada por Anime Vídeo: no penséis en la serie de la que tanto y tan bien se ha escrito en esta revista. Personalmente no tengo nada contra la película, es muy bonita. Pero no es Kimagure.

Contra lo que sí estoy en desacuerdo es el producto que ha presentado Anime Vídeo. Empecemos por su portada. La primera vez que la ví, creí que era la última película de Cream Lemon (no, ésas suelen ser más discretas —JJ), y pensé en la razón por la que habían escogido justo esa ilustración, pues yo he visto muchas otras más interesantes. Será que no confían en el gran número de fans que tiene K.O.R., y tienen que poner esa imagen para que los que no conocen la serie les parezca atractiva la chica de la portada y así adquieran su producto. A mí personalmente no me gusta que traten a ninguna chica como un objeto, y que utilicen a Madoka como un cebo lo consiento aún menos.

Pasemos a otro aspecto. ¿Por qué razón han hecho ese "mezclaíllo" de película en lugar de presentarnos un producto realmente para coleccionista? Parece que no les importa. En lugar de conseguir la versión japonesa, traducirla completamente al castellano, y subtitular sólo las canciones, cogen la versión italiana (emitida y doblada por Tele 5), y luego colocan las escenas cortadas, de una versión inglesa ya subtitulada, y así no tienen que preocuparse de conseguir un traductor japonés.

Si alguien no me cree cuando digo que las escenas censuradas son de una versión inglesa, ¿por qué cuando ponen los subtítulos, lo hacen sobre un recuadro negro? Muy simple, para tapar los que habían en la otra versión (la inglesa). Si queréis más pruebas, decidme vosotros por qué no traducen la notita que le pasa Ayukawa a Kyosuke en la clase. Si en lugar de haber hecho esa especie de trampa, hubiesen adquirido la original japonesa, luego podían haber sacado diferentes versiones para coleccionistas. Ejemplo: toda la película con las voces originales y subtitulada o simplemente en japonés.

K.I.A. quería que contestase a algunas cartas del correo ya que él no podía por problemas técnicos, pero creo que los que mandan cartas al correo del club lo hacen para que se las responda él, y he decidido no meter "baza" en su correo.

A continuación tenéis otra opinión más acerca de la película, para que veáis que no todos pensamos igual en esta revista.

Javier Simó

Pues a mí no me desagrada tanto como a otros el Quiero volver a aquel día.

Me explicaré. Aunque en poco tiempo me he convertido en un incondicional de K.O.R., y disfruto como el que más de las aventuras de los personajes, me parece que esta última historia es la conclusión lógica a la serie.

Y es que el triángulo amoroso de la misma se sostenía precariamente sobre otro triángulo de factores: la poca fuerza de voluntad de Kyosuke, el hecho de que Hikaru y él iban al mismo colegio, y que Madoka toleraba la situación. Retira alguna de las patas de esta mesa y el triángulo se derrumbará. Tenía que ocurrir tarde o temprano. En términos de duración de la serie, ha ocurrido tarde.

Por poner un símil un poco chirriante, K.O.R. sin Quiero volver a aquel día sería como Verano Azul sin la muerte de Chanquete y la desbandada final. Sin embargo, Verano Azul concluía tras un número de capítulos relativamente corto, que permitió que el interés y la capacidad de sorpresa no decayeran en ningún momento. K.O.R., por el contrario, forzaba una situación como base de unas historias hasta el punto en que casi se nos quedan sin historias (de hecho, muchas de ellas eran un limitarse a buscar una nueva excusa para demostrar que Madoka es la más dura, Kyosuke el más parao, e Hikaru la más posesiva y asfixiante con su darling).

Eso sí, admito que una cosa es concluir la serie, y otra hacerla saltar en pedazos con dinamita. A los fans acérrimos les debió sentar como un tiro, pero yo pienso que es un final natural, dada la tensión acumulada, y bastante valiente por parte del equipo guionista. A mí me gustó. Pero el ver Quiero volver a aquel día impone un nuevo sesgo al recuerdo y revisión de K.O.R.. Todo cobra un nuevo matiz, gana en riqueza pero pierde, en cierta forma, inocencia. Esta película puede herir la sensibilidad del espectador ...de K.O.R., y no me estoy burlando. Como diría Darkmind, la pregunta es: ¿están los fans de K.O.R. dispuestos a pasar por ello?

Juan Gómez Martín

KIMAGURE Orange✪Road
VOLUMEN 3

EPISODIO 1: Kurumi chan Ki wo tsukete!

Madoka y Kyosuke, aprovechando que Hikaru está resfriada, van a pasear un rato por la ciudad después de clase cuando de repente aparece Manami muy nerviosa y les explica que Kurumi se ha marchado con un hombre desconocido aprovechando un descuido. Komatsu, que ya le ha echado el ojo a Kurumi, se apunta a la búsqueda. Atención a la descripción que da Manami del hombre que se ha ido con Kurumi: con gafas, boca grande y cara de maníaco sexual.

En realidad, Kurumi está con un chico más o menos normal que la ha invitado a comer, y mientras ella se pone hasta los ojos de spaghetti, él consulta manuales y folletos de ligue callejero para saber cuál debe ser su siguiente paso. Él se muestra muy amable, por lo que Kurumi sigue comiendo: una pizza, una caja de sandwiches, una ensalada mimosa y un zumo de piña. Mientras, Kyosuke, en unos recreativos, ve a un hombre que coincide con la descripción de Manami. Le grita y le exige que le diga dónde está Kurumi. Claro, el hombre se pica y cuando le va a meter a Kyosuke, intercede Ayukawa, que parece conocer a todos los "pintas" de la ciudad. Kyosuke se pregunta qué clase de vida llevaba antes.

Después Kyosuke y Madoka se dirigen a un parque cercano para buscar allí. Mientras, Komatsu y Manami ya estaban en el parque, subidos en una barca en medio del lago. Manami le inquiere a Komatsu si cree que su hermana está por allí. Komatsu tiene otros planes diferentes, que también le había echado el ojo a Manami. También se encuentran por allí Kurumi y su acompañante, que espera el momento adecuado para declarar su ferviente amor. Al final, se encuentran los seis, con Manami y Kurumi huyendo de sus respectivos acosadores, sólo para descubrir que el chico que estaba con Kurumi era ¡el hermano de Komatsu!

EPISODIO 2: Ticket Trouble!

Hikaru escucha en la escuela cómo una pareja de compañeros del colegio que salían juntos han roto porque ella le agobiaba un poco. Decide aplicarse el cuento, y para que Kyosuke "descanse" un poco de ella, le regala dos tickets de tren para ir a la playa que le había dado su madre.

Kyosuke, tras pensarlo mucho, decide invitar a Madoka, diciéndole que los tickets los ha comprado él. Ésta acepta ir con él, pero cuando Ayukawa llega a su casa, la llama Hikaru y le cuenta lo que ha hecho con los tickets. Así, al enterarse Madoka que lo que Kyosuke le había dicho no era cierto se dispone a romper el ticket, pero se le ocurre regalárselo a Yusaku, al que le dice que el otro ticket lo tiene Hikaru. En fin, en el tren se encuentran Kyosuke y Yusaku, que se llevan a matar, pero cuando intentan bajar el tren cierra las puertas y se va pitando. Aún cabreados, van a la playa y se encuentran con Madoka y Hikaru, que estaban allí. Así, todo queda en una broma, pero Madoka sigue enfadada con Kyosuke, y pone una cara que "vaya tela".

EPISODIO 3: Nagisa no Panic!

Continuación del anterior episodio, los cuatro se disponen a disfrutar de un día de playa. Sin embargo, Madoka se siente celosa porque Hikaru no hace más que intentar propiciar dulces contactos con Kyo chan, y él es tan cap*´&/$¿¡ que no es capaz de decidirse, por lo que la deja hacer.

Hikaru sufre, mientras va a por unos helados, el acoso de unos desaprensivos (siempre igual), de los cuales es salvada por Yusaku, el cual se queda con ella el resto del día. Lo mismo pasa con Ayukawa, acosada por los mismos elementos, con la diferencia de que ella sí puede con ellos, pero se le suelta el sostén del bikini. Aparece entonces Kyosuke, que dispuesto a defender a su amada, se pega con ellos, si conseguir nada (le meten de guay), pero le da tiempo a Madoka a ponerse una toalla a modo de sostén y apañar las cuentas a los malos. Al final, cada oveja con su pareja. Madoka se alegra cuando Kyosuke le dice que era la primera vez que se peleaba, y que lo hacía por ella.

EPISODIO 4: Isaribi Koi Uta!

Siguiendo con las aventuras en la playa, los cuatro se van a hospedar en una pensioncilla al borde del mar, donde encuentran una chica misteriosa, pero muy hermosa. Se la encuentran Kyosuke y después Yusaku. Más tarde, Hikaru les dice que parece un fantasma. Todos se quedan un poco parados, y más se quedan Hikaru y Madoka cuando se encuentran en el baño, las tres desnudas (guau).

La chica misteriosa se despide. Cuando Hikaru y Madoka se están vistiendo, Madoka se da cuenta de que se ha dejado una camiseta en la playa y vuelve a por ella. Kyosuke, al que se encuentra por el camino, la acompaña. Una vez en la playa, aparece la chica-fantasma, de repente, que le da la camiseta a Madoka. A ésta le da un susto tan grande que se desmaya. La primera intención de Kyosuke es de pirarse, pero se lo piensa y se queda a salvar a Madoka. Coge un remo de una barca cercana y se dispone a batirse por su amada.

Pero resulta que ni fantasma ni nada. Ella es una chica que perdió a su novio haciendo surfing en aquella playa hace muchos años y por eso cada año vuelve para recordarlo. Al ver a Ayukawa desmayada en brazos de Kyosuke, ella le dice "¿Es tu novia? Es muy guapa. Cuídala bien."

EPISODIO 5: Kinjirareta Koi no Shima!

¿Qué hacen Kyosuke y Madoka solos en una isla desierta? Pues después de un pique entre Kyosuke y Yusaku, que iban remando en barca, con Madoka y Hikaru respectivamente en sus barcas, la barca de Kyo chan se aleja mucho y llegan a un islote no muy lejano, donde no había gente. Una vez allí, Madoka y Kyosuke se pasan el día bañándose y haciendo el tonto, y cuando intentan volver, la barca se ha soltado y se ha ido a hacer gárgaras. Madoka se enfada con Kyosuke por ésto y se marcha por ahí por la costa de la isla. Mientras, Kyosuke había encontrado la bolsa que llevaban en la barca, con medicinas, comida y un mechero, que les puede ser de utilidad, cuando oye gritar a Ayukawa, que estaba a punto de despeñarse por un acantilado. Efectivamente, así lo hace, pero Kyosuke salta, la coge en el aire, y usando su poder, rompe una roca que se interponía entre ellos y el mar, que amortigua su caída.

Por la noche, en la isla, hacen un fuego con el mechero de la bolsa. La escena es muy romántica. Madoka le agradece que se arriesgase por ella, y cuando parece que por fin va a caer un beso, llegan Yusaku y Hikaru. ¡Agh! ¡Que los mato!

EPISODIO 6: Kodomo janaino!

Madoka y Hikaru están de compras. Madoka parece una chica sexy y Hikaru una nena mona. Hikaru, angustiada por ello, le pide a Ayukawa que le enseñe a arreglarse más sexy para seducir a Kyosuke. Así, habiendo quedado con él para ir a un concierto, y habiéndose ella arreglado tal como Madoka le había indicado, Kyosuke no la reconoce y pasa de largo. Cuando se da cuenta se queda perplejo: "¿Y esta chica va a mi misma clase?". Más tarde, en la cola para sacar la entrada del concierto, unos caras se cuelan delante de Kyo chan. Éste, molesto, se dispone a usar sus poderes, pero recuerda a su padre y sus advertencias. Así, la que se rebota es Hikaru. Tras un numerito muy "Hikarurashii", consiguen salir huyendo y llegan a un parque sanos y salvos, donde se encuentran a Madoka. Al final, tras la apariencia de femme fatale se encontraba la Hikaru de toda la vida, lo cual tranquiliza un tanto a Kyosuke.

EPISODIO 7: I Like Japan!

A través de Hikaru, Kyosuke se entera de que el padre de Madoka, Fusai Ayukawa, que es un violinista de fama, se muda a vivir a los USA para trabajar en la Orquesta Filarmónica de Chicago. En un principio, Kyosuke no se lo cree, pero está en el diario de ese mismo día.

Mientras, Madoka piensa en los días de su infancia, en los que ella anhelaba viajar a los USA con su padre, que lo hacía muy a menudo. Y ahora tiene la oportunidad de residir allí...

Sus pasos se dirigen al Abcb, donde están Kyosuke y Hikaru. Al verlos juntos, siente una gran tristeza. Entra y se pone el delantal para empezar a trabajar. Kyosuke, que aún no las tenía todas consigo, se entera por los mismos labios de Ayukawa que en efecto tiene la intención de ir a vivir con su familia a los USA. Kyosuke siente hundirse el mundo bajo sus pies, y mientras Hikaru comenta las maravillas del país norteamericano, Kyosuke sentencia: "A mi me gusta más esta ciudad", mirando fijamente a los hermosos ojos de Madoka. Ésta se queda vivamente sorprendida al escucharle, y sus palabras resuenan en su mente durante el resto del día.

A las cuatro de esa misma noche, Kyosuke no puede dormir, y decide bajar a la calle a dar una vuelta. Allí se encuentra a Madoka, la cual había bajado por la misma razón.

Los dos se dirigen a un parque y, sentados en los columpios, Madoka le pregunta a Kyosuke por qué le gusta más esa ciudad. Ella prefiere ir a América, con un montón de lugares nuevos que visitar, y mucha gente nueva que conocer... en ese momento, Kyosuke se levanta y le dice muy serio que desde el día que llegó y contó los escalones con ella, piensa que su ciudad es la más bonita del mundo.

Madoka se sonríe y le dice que en ningún momento pensó en abandonar Japón para vivir en USA, y que lo había estado fingiendo para ver como reaccionaba. Kyosuke respira de alivio, pero los padres de Madoka no comprenden como ella decidió no ir el mismo día en que salía el vuelo...

EPISODIO 9: Dokidoki Yuenchi!

Se ha montado un parque de atracciones en la ciudad, y el Abcb monta un puesto de hamburguesas. Kyosuke se queja de que no sabe cocinar hamburguesas, pero Madoka se le ofrece para enseñarle, por lo que no puede negarse. Al mismo tiempo, Hikaru le exige una cita para divertirse en el parque. ¿Y cómo lo hará Kyosuke? Un rato con una, me teletransporto y me voy con la otra, y así pasa de estar en la montaña rusa con Hikaru, a estar volteando hamburguesas con los pechos de Madoka aplastadillos contra la espalda. El clímax se produce cuando Kyosuke tiene que tirarse al suelo y echarse a Madoka encima para evitar que Hikaru los vea, ya que a la ingenua no se le ocurre otra cosa más que ir a comprar unas hamburguesas.

EPISODIO 10: Giwakukosen · Yura!

Un hombre llamado Shu llama a Madoka al Abcb y queda con ella en una tienda de discos por la noche. Casualmente, Kyosuke lee la nota donde ella había apuntado los datos de la cita con el tal Shu y queda intrigado. Había ido al bar a invitarla al cine. Al día siguiente la ve, le propone lo del cine y ella se excusa porque ya tenía otro compromiso. Kyosuke esta vez queda amargado y no le queda más remedio que ir con Hikaru. Kyosuke, intrigado por la nota, había ido a la tienda de discos, y por allí ve a Madoka con un hombre alto y guapo.

Hikaru tiene la ocurrencia de ir a un concierto que se daba en una sala cercana, y cual no sería la sorpresa de Kyo chan al ver a Ayukawa a los teclados, y al tal Shu a la guitarra y cantando. Parece ser que Madoka también tiene talento musical como su papi.

Luis Alís Ferrer



SOUND COLOR 2

Hola amigos:

Esta vez me ha tocado a mí (he tenido el honor de ser invitado a...) hacer una crítica, comentario o análisis de un CD, el Sound Color 2 de nuestra querida serie Kimagure Orange Road. En lugar de que sea otra persona quien haga el debido comentario sobre mi música, voy a ser yo quien lo haga respecto a otra, así pues quisiera hacer una aclaración antes de comenzar, esperando que nadie se ofenda por ello, pues es algo que siempre he querido gritar y creo que ahora es un buen momento.

Para mi, un crítico (musical, de cine, teatro, etc.) de esos "tipo constructivos" es una persona que toda su vida ha deseado hacer algo, normalmente como lo que critica, y nunca se ha decidido o atrevido a hacerlo... o no ha sido lo bastante bueno o aceptado o a saber qué le pasó al pobre hombre, por lo que se dedica a jo$%&"$ con su verborrea y malas artes lo que otros hacen para los demás y por propia satisfacción... porque una cosa es dar la opinión de lo que algo es, aunque digan que a ellos no les gusta y otra cosa es machacarlo porque lo hacen mejor de lo que ellos fueron capaces. Estos seres inteligentes no tienen recuerdos, ni infancia, ni sensibilidad, ni imaginación, ni se divierten con una película o saben apreciar la música, o... son sólo críticos. (Menos mal que no podrán levantarse a criticar como el párroco dirige su funeral... creo). Por ello mismo, no me confundáis con un crítico... sólo voy a dar una opinión, la mía.

Como comentó nuestro amigo K.I.A. en el número anterior y para los que no leyeran el comentario respecto al Sound Color 1, éste es un CD perteneciente a una trilogía de CDs que salieron primero independientemente, para volver a salir más tarde agrupados en un pack llamado "Sound Color Box". Que el primero y éste que nos ocupa aparecieron en el año 87 y el tercero al siguiente año, que recogen los temas de fondo de nuestra serie favorita "Kimagure Orange Road" y también algunos de los temas vocales que en ella aparecen.

Son 16 los temas que llenan esta grabación, 5 de ellos vocales, interpretados por Minako Fujishiro y Kanado Wada en las voces femeninas y Hideyuki Nagashima en la masculina y... ¿ queréis alucinar un poquito ?, pues ahí van unos datos sobre los cantantes poco normales en una crítica musical. Minako mide 1'61 m. de alto y su "diámetro" es 82, 60, 85 (no está nada mal ¿ eh ?) y Hideyuki pesa 54 kgs. y mide 1'70 (algo menudito parece ¿ no ?)... bueno, yo también me quede flipado de ver estos datos entre su biografía dentro de los comentarios del CD. Respecto a otras informaciones sobre ellos, lo lamento, pero mi japonés todavía no es lo bastante bueno como para traducir lo que pone en el compact, tal vez más adelante. Lo que sí puedo traducir del CD son la portada y los dibujos interiores...

Bueno, pues ¿cómo decirlo?, dos pequeñas fotos (dibujos) de Hikaru y una más de Madoka en un álbum desplegable hacen la portada... una simpaticona de Hikaru con una camiseta del 87 con tirantes en un entorno veraniego, otra muy bonita también de ella en bikini con una puesta de sol de fondo en la playa y... ¡atención!, porque la foto de Madoka me es un poco difícil de describir (todavía me cae la baba sobre el teclado), una pose extremadamente sensual, en bikini (si nos fijamos que lo lleva puesto), con un tipazo que rompe la estabilidad de cualquiera y una mano con un bote de Aquarius (supongo que de Kyosuke) asomando por un lateral y ofreciéndoselo, que hace que se gire hacia nosotros y podamos verle ese dulce rostro que nos gusta tanto (¡uf!, qué fino me ha quedado). En el interior, las fotos de los cantantes ya mencionados con sus fichas técnicas y las letras de las canciones al pie de un nuevo dibujo de Madoka con mayot y calentadores algo más "normal" para la tensión arterial.

Dibujos originales de Alberto Iglesias Leis

Hablando ya de la música, si el Sound Color 1 terminaba con un impresionante y maravilloso tema vocal, Jenina (qué fácil es hacer un comentario positivo de algo que nos encanta), del cual podemos encontrar la letra en el número 8 correspondiente al mes de octubre de nuestro/vuestro MangaZone, este Sound Color 2 abre también con un tema no mucho menos impactante aunque sí más movido...



ORANGE MISTERY

De este tema también podemos encontrar la letra en el número 8 antes mencionado. Seguro que con un sólo comentario, todos sabéis de cuál se trata. Es divertido, movido, alegre y nos lleva al principio de las vacaciones de verano en la serie, el episodio de "La ola indomable", mientras Kyosuke, Madoka, Hikaru y Yusaku (Roberto) van en barco y luego en bus hacia el lugar de vacaciones para hacer surf.

Este tema está interpretado de una forma pop moderno, la percusión en un primer plano marcando los beats con el bombo y la caja y el resto de los instrumentos de un grupo musical, guitarras eléctricas, bajo y sintetizadores, por que está claro que estos chicos japoneses tienen lo último en tecnología sinte. La voz del tema es masculina y en él hay unos coros por detrás, de los mismos componentes del grupo. "Tell me lover, tell me that you need me"... Dime "amante, cariño", dime que me necesitas es lo que dice el estribillo del coro en inglés ¿a quiénes se referirá la canción?... seguro que todos lo sabemos.

2ª CANCIÓN .... HERCULES, HERCULES

Es perezoso, le gusta dormir y vivir a su bola. Por supuesto se trata de Jingoro (Hércules), ese gato vago e incomprendido de Kyosuke. Este tema interpretado con unos pizzicatos (es un sonido que se consigue "pellizcando" las cuerdas de los instrumentos como el violín) y unas tumbadoras o bongos de fondo, algo de percusión y estirando las cuerdas de la guitarra eléctrica para hacerla maullar es un fiel reflejo de su protagonista. Un tema que podemos escuchar en la mayoría de las escenas en que a Jingoro se le ve pasando de todo... como siempre. El caos de batería del final parece decirnos como "se ha liado con la madeja de lana" acabando en las garras de Kazuya (Fernando) para su siguiente juego, aunque también es utilizado en otras escenas sin Jingoro.

FUTARI - DE

Un campanilleo arpegiando con un fondo de cuerdas nos introduce en un tema instrumental en el que predominan los violines, bajo, pizzicato, batería, piano digital... aunque por el tipo de sonido de los violines, diría que todo de sintetizadores. Un precioso tema para las escenas en que Kyosuke está contento y alegre por encontrarse que todo ha salido bien junto a su Madoka. Acaba fundiendo el volumen, sin un final definido, algo muy utilizado en temas de banda sonora porque al ser variable la longitud de la escena, es posible sincronizarlo de una forma más sencilla.

4ª CANCIÓN ....

Tema cantado por una voz femenina con una fuerte entrada tipo tecno para pasar a algo más melódico y volver con fuerza en los estribillos. Una instrumentación tipo teclados, guitarra, bajo, batería... lo que se utiliza en los grupos de rock. En un momento de la canción, la voz cantante es sustituida por un saxo interpretado con un estilo bastante peculiar. ¿ Lugar donde podemos oírlo en la serie ?... pues es nada mas y nada menos que el tema qué en el capítulo titulado "Celos" aparece al final, en la actuación del grupo de Madoka, compuesto por ella y que por supuesto, los Sres. de Tele 5 o los que hacen esas destrozas en los episodios, nos cortan la mitad, para pasar directamente del comienzo de la canción a la parte del saxo de Madoka (menos mal que por lo menos nos dejaron eso). "Broken Heart to Dream" dice el estribillo, "Corazón

destrozado para soñar" más o menos y es que está claro, lo mal que lo pasa Kyosuke en este episodio viendo a Madoka con otra persona sólo podía curarse con esta canción... por supuesto, tampoco nos dejan oírla hasta el final.

5ª CANCIÓN...

Este tema instrumental es el que se utiliza para las escenas de misterio o miedo de la serie. Un piano muy grave y unos tétricos violines con algo de trémolos y agudos en unos momentos determinados para realzar el misterio. También acompañados por unos golpes de percusión, al parecer con unas cajas chinas o algo parecido.

MADOKA NO TEMA IN BLUE (Tema de Madoka en azul) *(NB: "blue" en inglés significa tanto "azul" como "triste" –JJ)*

¿Acaso no nos quedamos embobados escuchando a Madoka interpretar una improvisación con su saxo apoyada en un columpio del parque o en el salón de su casa?... Pues este tema es una de esas improvisaciones. Madoka y su saxo a solas.

HEAVY AND SEVERE

Y llegó el tecno heavy rock en su más dura expresión. Guitarra eléctrica a tope acompañando una escena de confusión con una percusión rítmica... y el cual me ha costado muchísimo situar en la serie, no encontraba en que escena aparecía. ¿ Y sabéis porqué ?. No apareció en el capítulo correspondiente. Era el titulado "Música Rock"... aquel que acaba con Kyosuke, Hikaru y Madoka en la playa con una batería medio enterrada, ¿ os acordáis ?, bueno, pues según me comentaron, Madoka le da una torta a Kyosuke (¡qué extraño!) por el lío de que se había quedado a dormir en casa de una amiga (no recuerdo ahora el nombre) y suena este tema... censurado para nosotros.

EYE CATCH!

Increíble pero cierto. Al parecer algunos CDs en Japón tienen intermedio y este es uno de ellos (más bien es la música que aparece en los intermedios de la serie, que es la que tiene intermedios en Japón –JJ). Pocos segundos... muy pocos para hacer un... ¿cómo decirlo con palabras?, "papa chin papa chin... taratachin" y continuar el compact normal (y chin pum –JJ).

9ª CANCIÓN...

Y volvemos a la música vocal cantada por una dulce voz femenina, al parecer, en su más puro estilo tradicional japonés... bueno, tal vez no tanto, que yo no conozco el puro estilo trad... Digo esto porque muchos temas, aunque cantados por artistas japoneses parecen temas más occidentales. Éste precisamente no. Muy bonito y alegre y con una instrumentación moderna, como he comentado anteriormente tipo grupo de rock o pop. Algo difícil de situar en la serie... tal vez si vuelvo a ver la serie (Ummmmm, que excusa más agradable para volver a ver Kimagure... ¡Bien!).

AGAIN

Argh... y yo que creía que conocía Kimagure al pie de la letra. De paso que intento situar el anterior, también veré donde sitúo este tema. Un nuevo tema vocal cantado por una voz femenina con la música tipo grupo de rock.

A BOY MEETS A GIRL

Un tema instrumental utilizado para las escenas en que Kyosuke está contando lo contento que está de ver a Madoka así o a Hikaru asá. Piano, violines, percusión, campanillas... interpretado en un estilo melódico con un bajo que es el que lleva la fuerza de la música mientras las campanillas hacen la melodía seguidas por el piano.

Para que tengáis una referencia, este tema suena al comienzo del episodio de "Todos sobre el ring", cuando Kyosuke está teniendo el sueño (más bien pesadilla) en el que Madoka, vestida con un traje que parece de época, le dice que le ha decepcionado y kyosuke, igual vestido, sale corriendo tras ella, tropezándose con el faldón de su traje y despertándose al caer... bueno, el problema es que entonces, al cambiar la escena acaba la música y tendréis que esperar a otra escena para escucharla más tiempo. Supongo que es el problema de escuchar las bandas sonoras en la misma escena en lugar de en el compact, pero menos da una piedra.

BUREIKINGUHA - TO

Y si el tema 7 era tecno, cogeos a éste. Casi se me salen las teclas del ordenador. Mucha marcha de guitarra eléctrica y bajo para una persecución o algo así, dando paso a una agresiva voz femenina que rompe... Recuerdo haber escuchado la parte instrumental de guitarra y batería en alguna escena, pero no con la parte cantada, pero claro, con los cortes que nos han pegado en la serie no me extraña... No obstante parece ser que, según me han confirmado, éste también pertenece a una OVA que ni siquiera hemos visto por nuestras tierras.

13ª CANCIÓN...

El piano digital que esperaba... es uno de los temas de fondo que más me gusta, la música que acompaña a escenas tan alucinantes como la sesión de fotografía que el padre de Kyosuke hace en la playa con Hikaru y Sabrina. ¿Qué puedo decir de ello?... un saxo, violines, un ritmo agradable y suave y el piano digital de fondo. Para dejarse llevar por la imaginación.

THE DRAMATIC SQUARE

Piano y bombo marcando el beat para dar paso a las guitarras eléctricas con efectos de distorsión marcando la melodía, entrando el resto de instrumentación pop-rock-tecno poco a poco, repitiéndose esto un par de veces.

BACK TO THE RED STRAW HAT TIME

Cuando escuché este CD por primera vez, casi me da un ataque, se acababa el compact y aún no había aparecido este tema. Para mi gusto el más bonito, sensible y bello (por que esa es la palabra que lo define) no solo por la música que tiene sino también por la escena que me trae a la mente. Imagínaos, Kyosuke llega corriendo al ABCB con sus deberes hechos a toda prisa para llevárselos a Madoka. Esta está enfadada con él (capítulo "Una cita doble") pero ahora se alegra de que el haya llegado, de fondo, unos fuegos artificiales que terminan y Kyosuke se lamente de no haber podido ir con ella a verlos, pero mágicamente trae algunos de su casa, Madoka le dice que espere y entra en los vestuarios... sale con un precioso traje como el que llevaba en el sueño que he comentado antes, se pone colorada, Kyosuke no puede creer lo que está viendo, se ha vestido así para él... y juntos encienden sus fuegos artificiales.

La música: una melodía increíble introducida con un piano digital y unos pizzicatos de fondo, para dar paso a un saxo interpretado como en ningún otro tema. Poco a poco entran en el justo sentido de la palabra, con la justa fuerza y armonía los violines, bajo, percusión... Mágico.

16ª CANCIÓN

Cierre de oro para este compact. Una voz femenina sobre una instrumentación tecno cantando una preciosa melodía amorosa, con un bajo marcando el ritmo de una forma cíclica, casi me atrevería a decir que secuenciado. El tema tiene como dos partes que se van alternando, el estribillo algo más agresivo y la melodía en sí que es más dulce y suave.

Rafael Luque

ARISLAN, La Heroica Leyenda De (1ª Parte)

Ha sido todo un acierto por parte de Manga Films editar esta OVA, pues es el primer episodio de una reciente saga que está obteniendo un gran éxito en Japón. En «La heroica leyenda de Arislan» se nos cuenta la historia de (y mira que es difícil suponerlo) Arislan, el joven príncipe de Pulse, un poderoso reino medieval que acaba de ser conquistado por el imperio de Lusitania a causa de la traición de uno de sus generales, Kharlan. Así, tras la captura de su padre, el rey Andrágoras, Arislan, junto al desterrado general Daryoon, trata de conseguir la ayuda del sabio filósofo Narsus para expulsar a los invasores de su reino, capitaneados por un misterioso hombre que oculta su cara tras una máscara de plata.

Paralelamente a esto, nos narra también la andanzas de Gieve, un vagabundo mentiroso y mujeriego que, cansado de permanecer neutral viendo las atrocidades cometidas por los lusitanos (y por un lío de faldas), decide finalmente unirse a la desesperada cruzada del joven príncipe acompañando a la bella sacerdotisa Phanrangese.

Y cuando los seis (no olvidemos al sirvente de Narsus) están ya reunidos y preparados para hacer morder el polvo a esos escasos trescientos mil soldados enemigos, al mago, a un clérigo fántico y al maloso enmascarado... se acaba la película. Sí, bueno, como he dicho es el comienzo de una fantástica saga, pero el problema es que se trata tan sólo de eso, del comienzo. Los escasos cincuenta y cinco minutos de la película te dejan con el hilillo de baba en la boca y berreando que quieres más. Esperemos que los señores de Manga Films arremetan enseguida con la segunda parte de la saga.

Y hablando de Manga Films, he de reconocer que (Dios mío, debo de estar enfermo) no hay nada malo que achacarles en esta ocasión. La edición española no tiene ningún error aparente, y es más, aunque sin llegar a ser el mejor lanzamiento de la casa, alcanza un nivel más que decente (!Mamaaíitaaa!, ponme el termómetro, por favor). Las voces son muy correctas, especialmente la de Narsus, y la banda sonora se conserva muy bien.



No obstante, sí existe un detalle que me desagrada en la edición (bien, bien, ahora sí me reconozco) y radica en la contraportada. Posiblemente la hayan traducido de la inglesa, pero válgame Dios la sarta de tonterías que se apilonan ahí. Simplemente os digo que no tiene ninguna rajada gracia las estupideces que se supone que dice Gieve, y que eso de "una situación alucinante que hizo que Guerra y Paz pareciese un juego de niños" es una sandez como una casa. Dejad el humor para los personajes de la película o a ese despreciable individuo de las dos iniciales de cuyo nobre no puedo acordarme.

Exceptuando eso, tenéis mi total aprobación a la hora de comprarla. (Ah, ¿nos dejas? Gracias —JJ)

DARKMIND

きまぐれオレンジ☆ロード KIMAGURE ORANGE ROAD
Ano Hi ni Kaeritai

Hay tantas cosas por decir de esta película y tan poco espacio en sólo una hoja. Con ella finaliza la mejor serie que he visto y posiblemente jamás veré. A estas alturas creo que todos (y a los despistados les remito a la sección de K.I.A.) conocen K.O.R., y se han deleitado con las peripecias del triángulo amoroso formado por Kyosuke, Hikaru, y cómo no, Madoka. Pues bien, en este anime nos encontramos ante el dramático final de la relación del trío, quienes aparecen transformados en serios adultos perdiendo con ello todo su encanto juvenil. La película comienza mostrando el cúlmen de la tensa situación de los tres jóvenes, donde Madoka decide de una vez por todas abandonar a Kyosuke dejando el camino libre a Hikaru. Mas no es así, ya que tras unas horas desesperadas no puede aguantar más la ansiedad de reencontrarse con su secreto amor y (en la escena que todos los seguidores de la serie esperábamos) le telefonea para confesarle sus sentimientos. Ahora a Kyosuke le espera la más ardua de las misiones: romper con Hikaru explicándole que está realmente enamorado de su mejor amiga...

Me pregunto si podríamos llamar a ésto final feliz. Es más, incluso te preguntas si realmente pertenece a esa serie llena de humor y sentimientos con la que disfrutaste tantas y tantas horas. El cambio es tan terriblemente drástico y profundo que es difícil encontrar similitud alguna. Incluso Madoka, el personaje con quien más me he encariñado, quien más me ha cautivado a lo largo de toda mi vida, pierde ese aire de misterio que le rodeaba, y cede su carisma a Hikaru, la auténtica protagonista del anime.

Además, todo aquello que pudiera aliviar la tensión del film es sencillamente eliminado, como Yusaku o los poderes psíquicos de Kyosuke. Pero quizás lo que más me duele del anime es cuando, al final, después del trato que tanto Kyosuke como Madoka dan a Hikaru, aparece una imagen donde el trío recuerda momentos de la infancia de las que una vez fueron inseparables amigas. Tan sólo consigue agrandar más la herida que te ha producido. Y bueno, cómo explicar con delicadeza lo que sentí al ver la versión española de "I want to return to that day". *Me dieron ganas de vomitar*.

Si se supone que los señores de Anime Vídeo cuidan el material que editan, que alguien me explique por dónde se agarra ésto. Nos encontramos ante la edición más penosa y patatera de todas cuantas han editado en nuestro país. Si tuviera que citar cada una de las innumerables meteduras de pata que han cometido escribiría una enciclopedia (y de veinte tomos, por cierto). Primero hemos de remarcar que nos encontramos ante una "Versión íntegra" (que dicho así parece una secuela de Urotsukidôji), en la que se alternan escenas dobladas (el doblaje de T5) y partes en japonés subtituladas. ¿Acaso querían los sabios señores que escucháramos la versión original o puede que quizás considerasen bueno el equipo que la dobló originalmente y no querían cambiar sus voces? No, lo que pasa es que así se ahorraban tanto dinero como molestias y ya que sabían que la cinta se vendería igual...

Y ahora examinemos la contraportada. "La versión animada del popular manga que combina perfectamente el romanticismo con el drama, la acción con el... ¿erotismo?" ¿Podría alguien decirme donde está el erotismo en K.O.R.? ¡Ah, claro!, si hasta se le llega a ver a Hikaru la CARA mientras se ducha (contente, Gonzalo).



Por último (y porque no me queda más espacio), el asunto de los subtítulos. Es realmente gracioso escuchar a Kyosuke decir alto y claro "Madoka" y leer "Sabrina", o cuando se van a hacer la "audiencia" que no creo que sea un nuevo programa televisivo que no conozco. Pero aunque me dejo muchos errores en el tintero debo reconocer que a la hora de traducir la letra de las canciones han hecho un buen papel, y al fin puede el público español disfrutar de algunas de las canciones que comentamos en la revista.

Y bueno, siempre podéis ver de nuevo la serie en vuestros vídeos, escuchar los CDs, o leer la sección que nosotros mismos le dedicamos, pero K.O.R. acaba aquí. Posiblemente llegarán otras series que la sustituyan, o que incluso os gusten mucho más (Dios, odio ponerme sentimental), pero, aunque sea sólo de vez en cuando, recordadla. Por siempre. (Eehh... Amén —JJ).

DARKMIND

TALLER DE ANIMACION

"Igor, soy Juan. Esta noche regreso al Castillo."
"¡AAAaaAAaAaRRgh! Rápido, todo el mundo fuera. Se acabó la fiesta. Qué sucio ha quedado todo. ¿Cómo lo podré limpiar a tiempo?
"No se preocupe. Con Mister Muscleman con efecto lejía, la suciedad se va a acabar"
"¿Eeeeenghé?"

En fin. Ha pasado tanto tiempo entre MangaZones que ya he acabado la Instrucción y llevo un par de meses en un destino que me permite seguir colaborando con cierta comodidad. Ya abundaré en ello cuando sea más apropiado. Ahora, a la faena.
De este Taller quiero destacar la colaboración de Sofián Sabe El Leil Martínez: su relato de Pilaf está enorme. Qué lástima que en este MangaZone quepa justo hasta el momento en que empieza a calentarse. Ya veréis en el Taller que viene...
En la Hoja de Estilo, un acto de cobardía declarada. Mikimoto es mucho Mikimoto, así que empiezo pero no empiezo. Más explicaciones en la misma Hoja.
El cassette de Rafael con su Banda Sonora de Robur: esto es algo que viene arrastrándose y que al final no se ha concretado. El plan sigue siendo el descrito, pero el banderazo de salida lo ha de dar Alejandro Maicas. Espero que en el siguiente MangaZone las cosas queden claras. Y hablando de Robur: de una forma u otra, quemaremos etapa en Navidades y pasaremos a hacer unas prácticas más concretas y cortas sobre una o dos de las historias. ¿Cuáles? Eso depende de vosotros. Por favor, no me hagáis elegir a mí. No me gusta ser juez y parte.
El "Macross Alternativo" de Rosa María sigue la marcha habitual (Rosa y la pandilla del MangaZone nos volvimos a ver con motivo del HispaCon celebrado en Burjassot, Valencia) Por cierto que, debido a ciertos malentendidos surgidos con motivo de su relato, Rosa ha sentido la necesidad de proporcionaros una aclaración sobre sus motivos, visión e inspiración a la hora de crearlo. De explicar su experiencia y sus conclusiones. Ello me proporciona la excusa perfecta para confeccionar un pequeño "This Is Animation": más que nada, será un "collage" que espero os haga una idea sobre cómo funciona esta colaboración.
Finalmente, y como anuncié en el número anterior, a partir de ahora también voy a incluir en el Taller algunas sugerencias sobre lecturas útiles y demás zarandajas. Cosas que os puedan servir a vosotros y vosotras, creadores de Mangoides y... y... iiieeegh... ¿Animoides? (ello, oye). Lo más obvio, y más fácil de recomendar es un buen libro sobre confección y/o destripe de guiones cinematográficos. En este MangaZone, el primero de ellos.
Quiero cartas: sobre Robur (¿qué hacemos?), sobre las Hojas de Estilo (¿os son útiles?), sobre "Macross Alternativo" (Rosa se toma muy en serio las opiniones), etc. ¡Va, que ya ha terminado el verano!

Juan Gómez Martín

Si en el Taller pasado eran los diseños de personajes de "El Planeta Zafir", en éste es la sinopsis. Como puede verse, las influencias de "DragonBall" son, eh... abrumadoras, pero Vicente Julve y Juan Manuel Castell han podido montar un constructo original inicial, aunque luego derive en bofetadas kamenucleares. Se nota que lo que os va son los supersaiyajinazos apocalípticos, ¿eh, pillastres?

Año 3029 d.c. La Tierra ha sido destruida por una raza imperialista proveniente de la nebulosa del Pléyades, pero una colonia secreta en Júpiter sobrevivió. Tras haber analizado las galaxias cercanas, descubrieron el planeta Zafir, habitado por diferentes colonias humanoides. Este planeta del sistema bisolar estaba gobernado por el emperador Byron y su familia; la siguiente escala social eran los habitantes de otras colonias, el ejército (compuesto de amazonas), y en último lugar los verdaderos habitantes. Todo está gobernado por un sistema feudal en el que la moneda de cambio son los zafiros, principal riqueza del planeta.

En este planeta vive el cónsul Épiro. Gran guerrero, perfeccionista, nunca se rinde y sólo deja vivir a los que se le someten. Su hijo Memphis es como su padre pero con las mujeres. El mejor amigo de Memphis es Joigny, poseedor de cierto parentesco con la familia real. Angers es un anciano que gusta de enseñar artes marciales, ex-campeón de la galaxia del White-Horse; Bridget es la comandante en jefe de los ejércitos de Zafir, cuyo máximo hobby es los hombres.

Aunque la mayoría de la gente no lo sabe, la resistencia sí: este secreto es que Épiro controla mentalmente al emperador, y le obliga a hacer lo que éste dice. Esto fue descubierto por Lyon, jefe de la resistencia. Opuesto a éste tenemos a Master, jefe de los guardaespaldas del rey Byron. Esta es la situación del planeta.

Ni cortos ni perezosos, los habitantes de la Tierra mandaron a seis habitantes de la colonia de Júpiter a Zafir a buscar ayuda de los habitantes de aquel planeta para destruir a los que provocaron la desaparición del planeta Tierra, los habitantes del planeta Lyfer.

Estos seis personajes son Surat, Logan, Bihak, Akira, Artemis y Tania. Cuando llegaron fueron a hablar con Byron y le explicaron la situación; Épiro, consul del planeta Lyfer, lo cegó, y mientras volvían nuestros terrestres a la nave fueron tendidos una emboscada y fueron casi masacrados. Cuando iban a acabar con ellos llegó la resistencia y los salvaron, estos les explicaron la situación. Akira, siempre muy lanzado, prometió que les ayudarían.

Durante cuatro meses estuvieron curándose de las heridas, todos pensaban que habían sido atacados por algo o alguien. Una vez repuestos fueron a atacar el castillo de Épiro. Mientras, una adivina llamada Adana contó todo a Angers y estos corrieron a ayudarles. El ejército de Épiro (el mismo que el de Byron), mucho más reforzado tecnológicamente, no tuvo problemas en impedirle su intromisión en el castillo, pero la súbita aparición de Angers consiguió nivelar las cosas. Aún así tuvieron que retirarse.

Una noche Adana contó una profecía que había oído a su tatarabuela: «un día arribarán a estos lares cuatro intrépidos hombres y dos damas que salvarán al planeta de su destrucción, pues los legendarios dioses se reencarnarán en ellos».

Los muchachos, estudiosos y con carrera, no creyeron en la profecía.

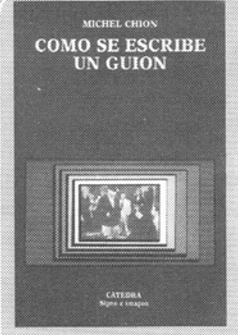
Una noche, mientras Bihac jugaba a las videoconsolas, Tania y Akira estaban... ejem, ya comprendéis lo que hacían, ¿no?, Artemis leía, Logan y Surat estaban reparando un navío, estalló una tormenta de ceniza (típica del planeta); los cuatro chicos fueron sacados de sus lugares y ante la atenta mirada de la resistencia se reencarnaron en sus dioses: Bihac en Nightmare, Logan en Trident, Surat en Akán y Akira en Kobe. Consiguieron un gran poder, que aprendieron a utilizar gracias a Angers.

En aquella época la influencia de Épiro era ya sabida por el 95% de la población del planeta, así que los cuatro dioses se lanzaron a la captura de Épiro, acompañados de Lyon, Artemis y Tania.

No tuvieron problemas para acabar con el ejército de Épiro, seguidamente vino todo el resto del ejército también hipnotizados, pero eran poco para cuatro dioses.

Seguidamente aparecieron Memphis y Joigny, tras una encarnizada lucha consiguieron vencerles. Épiro, al verse solo, decidió dar rienda suelta a su poder y se transformó en un monstruo increiblemente ágil y poderoso. Uno a uno fueron sucumbiendo ante tan gran monstruo. Sobrevivieron Tania y Kobe (gran deportista, gracias a lo cual era el más fuerte de todos). Un ataque de Épiro transformado obligó a Kobe a apartarse, tras lo cual Épiro destrozó a Tania, literalmente, y Kobe, al ver rota la ilusión de su vida, no pudo contener la ira del dios Kobe y desplegó una energía que arrasó a Épiro y los tres planetas más cercanos. Tras esto el pueblo ya libre otorgó a Kobe el fruto de Zafir, el cual podría resucitar a los muertos, lo utilizaron y decidieron que era inútil luchar contra los habitantes del planeta Lyfer, trajeron a los colonos de Júpiter y vivieron en ese planeta. Tras la lucha desaparecieron los espíritus del cuerpo de todos excepto de Kobe, que al haber usado toda la ira del dios aprendió a convivir con él.

Kobe y Tania se casaron, Artemis hizo lo propio con Lyon, Bihac y Logan se dedicaron a desarrollar la tecnología del planeta junto con los expertos de allí, Surat fue elegido emperador del planeta Zafir y se casó con Adana y diez mujeres más (según la tradición el rey puede tener todas las mujeres que quiera). Así concluyó la historia del viaje de nuestros amigos al planeta Zafir.



Como se escribe un guión, de Michel Chion. Colección «Signo e Imagen». Ediciones Cátedra, S.A. (Josefa Valcárcel, 27. 28027 Madrid). ISBN 84-376-0764-7.

Por lo general hay tres posibles enfoques a la hora de hacer un libro sobre guiones cinematográficos: hacer un tocho sesudo/cinéfilo/formalista/cemento/filológico sobre el tema (el viejo truco de preguntarle a Carlos Pumares qué es el Montaje Analítico si queréis amargarle el día); en el otro extremo está el enfoque puramente anecdótico, que quizás sea el más distraído y es ciertamente interesante, pero tal vez el más adecuado como punto de partida (aun así espero poder localizaros un par de esta clase de obras que me parecieron muy jugosas); finalmente, el término medio, una buena combinación de desmontaje de unas obras y de sugerencia de todo un conjunto ordenado de «trucos» guionísticos (que palabra más fea) a partir de las mismas, con lo que se mezcla lo práctico con lo más o menos teórico.

Este es el caso del libro que os presento. Además (¡plim!), una de las cuatro obras que analiza es un melodrama japonés, «El Intendente Sansho» de Mizoguchi. Junto a las otras tres, «Pauline en la playa», «Tener y no tener», y «El testamento del Doctor Mabuse», acabamos partiendo de un material de orígenes, épocas y estilos muy diversos, y que, aunque puede que no lo parezca, habría de ser muy útil al aspirante al narrador de Mangas, a poco que escarbe en su imaginación.

Y además, es barato (sí, ya sé que debía de haber empezado por ahí).

En el próximo Taller, más, Tomás.

Animado por vuestras sugerencias he escrito un "cuento alternativo" centrado en algunos conocidos personajes secundarios de Dragon Ball. Me gustaría que lo leyeseis a ver qué os parece. Lo cierto es que tras ver el Macross Alternativo de Rosa María me he dicho: ¡voy a intentar algo parecido! Y esto es lo que ha salido.

Quiero animaros a seguir tan bien con la revista: personalmente me parece la mejor. Que noo, que no es peloteeo... sí, en serio. Cada número consigue llenarme, congratularme por haberla comprado. Es genial que esté tan abierta a los lectores..."

"...Para finalizar hablaré de ciertos aspectos de la historia:

No me he detenido en describir a Pilaf, Soba o Mai: pienso que son de sobra conocidos por todos nosotros. En cuanto a la mujer embarazada, me la imagino muy parecida a Gina -la de Porco Rosso-, sólo que rubia, claro. El tuareg *-sui generis-*, delgado, de tez oscura y con cara de susto (a la fuerza). Y a la hija de éstos, típicamente joven-chica-manga. Pero tampoco los he descrito; así, quien lo lea se los imaginará bastante a su aire, sin mayores restricciones.

El conjunto del cuento viene a ser un estudio particular de la personalidad de Pilaf y sus secuaces, en un marco cómico-claustrofóbico (Dios mío, el efecto Juan Gómez ataca de nuevo). Me divertí mucho escribiéndolo. Gracias a vosotros.

Bueno, hasta pronto y a seguir llenándonos de ilusión."

Ataos los cinturones y preparaos para la colaboración más divertida que jamás haya recibido MangaZone en lo que lleva de historia.

REY DE REYES
Capítulo Inicial: Blasfemia

Un amplísimo, enorme salón palaciego, separado en dos mitades por las pequeñas escaleras que definen a su vez cada nivel de piso embaldosado. Una titánica mesa de boj con capacidad para treinta personas extensa horizontalmente al fondo de la parte superior. Un enano azul celeste situado entre los puestos séptimo y octavo, merced a los cuatro cojines borlados que colocó previamente sobre la silla, domina por completo la estancia.

Pilaf observa todos los suculentos manjares que se extienden ante él casi con obscenidad, anonadado.

Fuentes y más fuentes humeantes, preñadas por especialidades culinarias oriundas de las más remotas tierras, cubrían por entero la vasta superficie de madera. Pensó cuán maravilloso tendría que resultar inhalar el aroma conjunto de todos aquellos exóticos platos y bandejas, pero como no encontró forma alguna de satisfacer su deseo, comenzó a olfatear rápida y frenéticamente un recipiente tras otro durante un buen rato. Hasta que, mientras hacía lo propio con la sopa de ave con pasta dispuesta exactamente ante sí, de repente quedó paralizado, abiertos más aún sus ojos ojerosos, y contempló detenidamente aquella maraña de fideos que parecía moverse con vida propia formando nítidas imágenes.

-Aaah...

Las visiones le mostraban a sí mismo aclamado por millones de súbditos exaltados: gritaban su nombre con más fuerza cada vez, otorgando a cada una de las sílabas matices insospechados para él hasta entonces, enriqueciendo el apelativo, haciéndole sentir Rey plenamente, pues tal era en verdad el significado de lo que ahora ya chillaban, repitiéndolo incesantemente como si de una droga que satisficiese sus hambrientas almas de esclavo se tratase.

Y él saludaba desde su carroza gigante, tallada a mano, afiligranada, conducida por Mai y Soba, sus dos fieles sirvientes. Gozaba, sonreía, bendito náufrago ahogado en un mar de paroxismo, espasmos y convulsiones; una niña de ojos brillantes le tiró una rosa: la olió y se emocionó.

Se oyó un "plic" que rompió el absoluto silencio reinante en la sala, y unas gotas de sopa le salpicaron la mejilla. Con esto Pilaf volvió al mundo real, satisfecho y sonrojado. Lanzó otra mirada de lado a lado y exclamó:

-¡Ooooh! ¡Qué buena pinta tiene todo! Es una comida digna de un Rey. Yo soy Rey y por eso puedo disfrutar de tales privilegios. ¡Es la mejor demostración de mi afortunada y merecida condición!

¡Zas, zas! Con una y otra mano agarró tenedor y cuchillo. Elevó los cortos brazos de modo imponente, impresionante, como si se dispusiera a tocar en un órgano de siete mil teclas. El filo del cuchillo brilló un instante, al igual que el ojo derecho de Su Alteza. Había llegado el momento cumbre. Él era Pilaf y ejercía su derecho legítimo... era tan, tan feliz...

¡Bam, bam, bam! El eco de los golpes que producía el llamador de bronce irritó sobremanera al Rey. Una puerta situada allá al fondo del todo, en el plano inferior, se entreabrió, y asomó la cabeza de Soba, que sonreía cohibido.

-Excelso Señor, ¿puedo pasar? No le estaré molestando, ¿verdad?

Aún con los cubiertos alzados, permaneció callado tan sólo un segundo, para replicar:

-¡Por supuesto que no, mi estimado subalterno! ¡Adelante, siempre adelante!

Su criado y súbdito predilecto avanzó algunos metros.

-Venía a comunicarle que...

-¿Cómo? ¿Qué dices? No te oigo -repuso teatralmente-. ¿Por qué no te acercas hasta aquí mismo y me lo cuentas? Quizás te gustaría compartir la mesa conmigo, ¿eh?

-Ohh, Señor! ¡Gracias, gracias!

Se adentró felizmente, confiado, hasta el borde de aquélla. Sonrió. Mientras abría la boca para comenzar a hablar, Pilaf, con una gotita de sudor en la sien, saltó raudo de sus cojines. Corriendo con los brazos extendidos y los puños cerrados -taptaptaptap- se fue hasta la misma puerta por la que momentos antes había aparecido un ahora sorprendido Soba. Accionó una palanquita inserta en la pared y ¡clak, shak, clak!, todas las ventanas, entradas o accesos existentes quedaron automáticamente precintados por ocultas gruesas barras de acero. Girándose lentamente al fin, con el odio encarnado en su faz, gritó:

-¡Tú! ¡Tú te has atrevido a interrumpirme mientras comía! ¡Has contrariado a tu superior!

-Ooooh, Señor Pilaf, noo, noooo...

-¡Pagarás por esta insolencia! ¡Lo juro!

Avanzando de la misma manera que antes y profiriendo un alarido espeluznante, se dirigió directamente hacia su siervo (que ya se cubría con las patas, tembloroso, pareciéndole ver como a cámara lenta el semblante horrible de su propia muerte), pero al llegar donde éste estaba se detuvo ante él, y le dijo con muy buena cara, solícito:

-Te traje estas bonitas pulseras. ¿A que te gustaría tenerlas?

Y le mostró cuatro arandelas doradas que había sacado de un bolsillo.

-Pero...

-¡Póntelas! ¡Ahora! -exigió de puntillas, señalándole con un dedo amenazador.

Cuando su asustado y casi resignado lacayo se colocó en muñecas y tobillos las "pulseras", el Gran Rey se encaminó veloz en pos de la pared izquierda para pulsar unos botones del panel que allí había. En un abrir y cerrar de ojos, con un susurro, se alzó de improviso ante Soba una porción del suelo, resultando un pequeño muro negro al que de inmediato se vio adherido frontalmente de brazos y piernas.

-¡Ja, ja, ja, ja! ¡Imbécil! Caíste en mi trampa. Este muro es en realidad un electroimán al que has quedado sujeto gracias a mis brazaletes metálicos, (que tú has aceptado inocentemente pensando que eran regalos), ¡y ahora voy a imponerte un correctivo por tus felonías!

El pobre ninja, completamente pegado como estaba al imán, con la cabeza torcida hacia un lado, apenas podía hablar.

-Pero por qué, por quéee, Señor Pilaf, ¿yo qué le he hecho? -gemía desesperado.

-Osaste desafiarme... con eso basta -argumentaba mientras tiraba una cápsula y ¡Bom!, aparecía ante ellos un frasco lleno de un líquido verde, viscoso y burbujeante, así como una jeringa tremenda, absolutamente desproporcionada.

Ante sus propias narices preparó la fatídica inyección con un cuidado exquisito. ¡Frs! La larguísima aguja de oro escupió algunas pocas gotas que al alcanzar el suelo brillaron y desaparecieron dejando tras de sí oscuras volutas de humo, así como también a una boquiabierta y espeluznada víctima.

-Me han dicho que esta medicina cura los malos modales... ¿Tú que crees? -inquiría con el rostro desencajado.

-¡Sí, sí, Señor Pilaf! ¡Digo no, Señor Pilaf! ¡No, se lo suplico!

-Ya es taar-dee... -contestó burlonamente, encogiéndose de hombros.

Y efectivamente lo era porque, desde la puerta, jeringón en ristre, cargaba el Gran Rey al galope, asiéndolo con los brazos. En el pulido muro negro se proyectaba el reflejo de la aguja.

Lo único que podía mover el infortunado preso era la cola, y a fe que lo hacía desesperadamente.

A menos de dos metros del blanco, aún le pareció oír:

-¡Espero no llegar al tuétano! ¡Eso podría dejarte cuadrapléjico! ¡Ja, ja, ja!

Pero justo entonces una fuerte explosión en una de las ventanas arrojó la misma a la pared opuesta de la sala con gran violencia y estruendo. Acto seguido, una ágil figura femenina se posó majestuosamente sobre el suelo de baldosas tras penetrar por el reciente hueco desarrollando cinco vertiginosas volteretas perfectamente ejecutadas.

-Amo.

-¡Mai...! -Pilaf, estupefacto, todavía sostenía la inyección; el otro desgraciado seguía gritando con toda su alma sin enterarse de nada.

-Amo -dijo Mai haciendo una reverencia y permaneciendo agachada-, lo siento. Al ver que no respondíais al mensaje que os hice llevar, temí lo peor. Pero noto con alegría que estáis bien, Maestro.

-¡Estúpida! -sentenció señalándola con el dedo tras tirar la jeringa-. ¡Has roto mi ventana! ¿Sabes cuánto me costaron esas ventanas? ¡Uooh! Las compré por catálogo, y ahora ¿de dónde saco yo una igual? ¿Crees que me van a querer vender una suelta? ¿¡Es eso lo que creeeees!?

Pilaf estaba tan cerca de su sirvienta que ella podía sentir en las mejillas la tibieza de aquella saliva.

-Lo siento...

Unas gotillas de sudor le bajaron por la cara, mezclándose cordialmente con la antedicha sustancia.

-¿Y qué es eso tan importante que tenías que decirme, si puede saberse, eh? -interrogó a la vez que le daba la espalda, visiblemente molesto.

-¡¡Eso es precisamente lo que yo intentaba explicarle a Su Graciosísima Majestad!! -aulló Soba, realmente indignado.

El Rey le miró de reojo y se puso colorado como un fresón, mientras esbozaba una sonrisilla conciliadora. Corrió hacia el panel, presionó otro botón y el electroimán fue desactivado. Su vasallo cayó boca arriba como un escarabajo a la vez que el muro desaparecía tan rápidamente como surgiera, quedando las baldosas de nuevo a ras de suelo.

-Bueno, bueno, aquí todos somos amigos, ¿no? ¡Je, je!

-¡Sí, Señor! -exclamaron joviales Mai y su compañero.

-Je, je, je.

-Ja, ja, ja.

Los tres permanecieron mirándose nerviosamente entre ellos un buen rato con una estúpida y feliz mueca plasmada en sus grotescas caras.

-¿¡Y bieeen...!? -vociferó despóticamente, enojado al fin, Pilaf.

-Tenemos prisioneros, Gran Rey -notificó ella incorporándose; y el resplandor de su perfecta dentadura arañaba el tétrico ambiente cada vez que, por lo bajo, reían malévolamente.

Sofián Sabe El Leil Martínez
Santiago de Compostela / Alcázar de San Juan
1994

En el próximo Taller, prisioneros deslenguados, Pilaf al rojo vivo, juzgado de guardia, momentos de gran embarazo, y la gran final. ¡Bravo, Sofián!

HOJAS DE ESTILO

Navidad con orejas, o las cuatro épocas de Haruhiko Mikimoto, el Kit, los libros, y un comienzo que no es tal. Y es que, para empezar, nos salimos por la tangente.



Pues sí: Navidad con orejas, que dirían los GomaEspumos. Y es que con Mikimoto estaremos hasta Navidades y más allá, que el caballero se las trae.

Inicio en falso, pero juro por Kahless el Inolvidable (tlhIngan Hol Dajatlh'a') que esto es más difícil de lo que parece. Haruhiko Mikimoto es, a pesar de las apariencias, lo suficientemente versátil como para complicar las Hojas de Estilo al más pintado.

¿Orejas? Pues sí. Aunque lo más bello y distintivo de los personajes de Mikimoto son la profundidad de expresión de sus ojos, lo que realmente distingue una época de la otra son... las orejas. Orejas normales o semiélficas en "Macross", "Megazone 23", "Orguss"... Orejas decididamente élficas en "Macross the Movie". Orejas de transición, más naturales, en "Gunbuster", orejas de soplillo en "Gundam 0080: War in the Pocket" y "Macross II". Suena estúpido, pero... Sí, bueno, es estúpido. ¿No os dije que esto era muy complicado?

Vamos a fijar un criterio: nos basaremos en la animación como factor principal de diferenciación entre etapas (factor en que la responsabilidad de Mikimoto es parcial, pero claro, WYSIWYG, "lo que ves es lo que obtienes"). Dejaremos como secundaria su producción "real": dibujos en acrílicos, acuarelas, sus cómics, etc.

...Y como decía en el prólogo de este Taller, ya que pensaba sugerir bibliografías, aquí va una poca, ji, ji ("¡Cobarde, gallina, tramposo!" "Cierra la boca, Igor, o te la cerraré yo con este sellador de silicona." "Glabsf."). Casi todo el espectro de estilos de este ilustrador puede seguirse a través de la historia de "Macross", y la mejor forma de estudiarla es, obviamente, mediante los "This Is Animation". El último, el de "Macross II", ha circulado relativamente bien por España. Los primeros hay que encargarlos fuera. El de "Macross the Movie" contiene el film plano a plano, pero a nivel de diseños de producción deja algo que desear respecto a los demás. El libro final es una exposición de su producción en acuarelas, muchas de las ilustraciones proviniendo de las mismas producciones de Anime, lo que nos da un buen estudio en contrastes de técnicas.

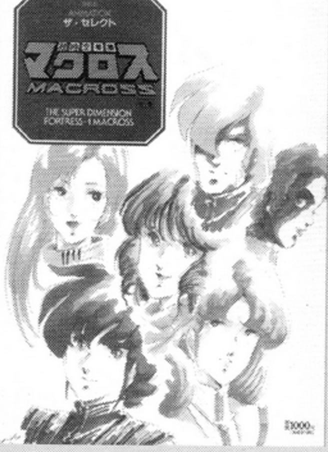






Una solución muy económica es la serie AM JU JU de Animage: los dos primeros libritos expuestos aquí son, por un lado, un repaso en fotos y bocetos de producción a los tres personajes principales de la serie de TV; por el otro, toda la secuencia de la batalla final de "Macross the Movie", plano a plano, con la letra de la canción de Minmei. También hay que encargarlos. El tercero lo adquirí en Futurama, un comercio de Valencia, así que debe estar disponible en otros puntos de España. Es, simplemente, lo que pretenden ser estas Hojas de Estilo: un repaso, a base de ilustraciones estilo "Cel", de la producción animada participada por Mikimoto. Llega hasta "Gundam 0080", y es barato y jugoso. Un "Must Have".





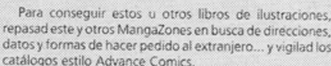


Así que esas tenemos: las producciones que tocaremos serán, por este orden: "Macross", "Megazone 23" y "Orguss"; "Macross the Movie"; "Gunbuster" (puede que esto no sea cronológicamente coherente, pero me parece más adecuado); "Gun-dam 0080: War in the Pocket"; "Macross II: Lovers Again"; y una sección "varios" por lo menos. Si se hace demasiado pesado, haremos un intermedio en el que trataremos algún otro tema (pero yo no me enteraré de si se hace pesado o no porque no me escribís sobre la sección, "mardito roeore"). Estoy pensando en atacar a todo un paradigma del "Shojo Manga" que, a pesar de los años, no ha perdido un ápice de encanto y calidad: "Candy, Candy".

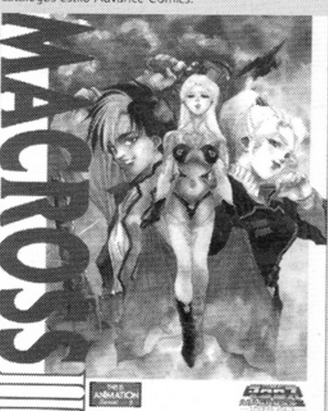
Y... y si me apuráis... p-pienso hacer un apartado "abusorutamenute" novedoso (se me está pegando el humor de Luis Alís. Socorro Auxilio): El KCPEM (redoble y chis-pum), o Kit de Construcción de Personajes Estilo Mikimoto.

("¡Hala, Amo, en qué lío se acaba de meter, será papafrito!" "¡Pues bien! ¡Pues hala! ¡Pues bueno! ¡Pues me alegro!").

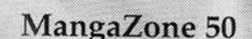
Por favor, no disparen al pianista, y recuerden: hay cocodrilos.


Para conseguir estos u otros libros de ilustraciones, repasad este y otros MangaZones en busca de direcciones, datos y formas de hacer pedido al extranjero... y vigilad los catálogos estilo Advance Comics.







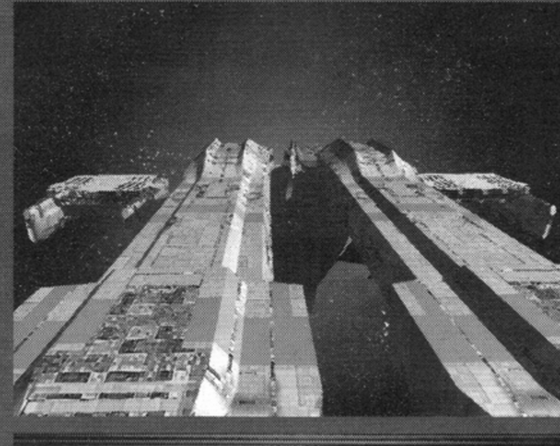


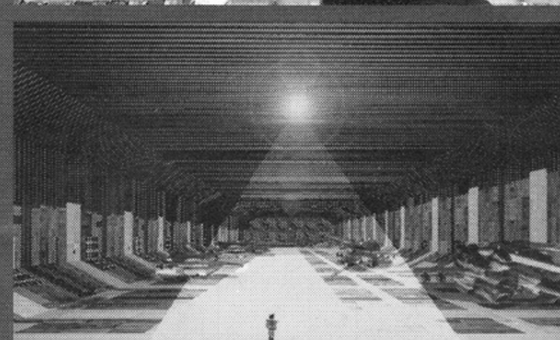
マクロス

Macross ALTERNATIVO

Un relato de Rosa María Carmona Plata

SEPTIMA ENTREGA









CAPITULO 9º: ENCUENTROS

Tras unas semanas de descanso, los soldados han dejado de preocuparse por el futuro y viven el presente lo más intensamente posible. El Alto Mando .todavía no ha comunicado la noticia que hará cambiar sus estados de ánimo. El acontecimiento que se vivirá en las próximas horas es de una importancia vital para la Tierra, y de su resultado dependerá en gran parte la estrategia que el planeta seguirá en la lucha por su independencia.

Durante cerca de un año se fue fraguando la posibilidad de que el proyecto DKS-5 hubiera sido un completo fracaso. Durante cerca de veinte años, la nave SDF-0 estubo explorando en el espacio exterior. Durante cerca de catorce años los contactos entre la O.T.U. y los tripulantes del complejo espacial dejaron de efectuarse. Hoy, día veintiocho de Octubre del año 2060, se ha recibido un comunicado que anuncia el inminente regreso de los que han venido en llamarse «Exploradores», los tripulantes del SDF-0.

Cuando ya nadie confiaba en que regresaran, cuando todo el mundo creía que habían muerto... Todavía no sabían cuando aterrizarían, ni siquiera se imaginaban cómo habían logrado escapar de los centraedios, lo cierto es que no parecían haber sufrido ningún percance grave durante el regreso a su planeta de origen.

Eran las siete de la madrugada cuando en la sala de radares y sistemas operativos de comunicación del SDF-3 se captó un mensaje: «Nave SDF-0 solicita permiso para aterrizar en la Tierra a las dieciséis horas». El soldado que recibió dicha información no le dio ninguna importancia al hecho, pues era corriente que naves y complejos espaciales viajasen por el espacio con normalidad siempre que el estado de sitio se aligeraba; pero reconsiderando el nombre de la nave se dio cuenta de que no conocía ningún SDF-0 en misión de exploración, de ahí que decidiera avisar a su superior de lo ocurrido.

Cuando la noticia llegó a oídos del Comandante Shator, éste no pudo ocultar el júbilo que le produjo. ¡Volver a ver a Rick, cuando ya todas las esperanzas habían comenzado a morir! Pensar que tras veinte años la misión que todo el mundo consideraba perdida estaba a salvo.

El proyecto DKS-5 se puso en marcha en el año 2040, al tiempo que la ciudad Macross era reconstruida. Los avances técnicos que sobrevinieron tras la experiencia del SDF-I, la técnica de transposición que permitía evitar los complejos problemas del transporte y largas distancias y sobre todo el encontrar personal voluntario facilitaron su puesta en práctica.

La nave estaba equipada con armas muy sofisticadas y con todo lo necesario para regresar sin dificultad cuando el objetivo fuese cubierto. Los Capitanes Rick Hunter y Lisa Hayes fueron puestos al mando. Eran un matrimonio joven y con espíritu de lucha. habían sufrido juntos la experiencia del SDF-I y esto les había unido mucho más aún, si ello era posible.

La misión era arriesgada. Habían de recabar toda la información que les fuera posible acerca de los centraedios.

Ahora están a punto de volver.

Por el momento sólo las más altas autoridades de la Tierra están enteradas de la noticia. Se ha delegado en el Comandantre Shator para que conduzca a los héroes hasta la Base Witoka donde serán interrogados.

No hay ninguna orden que impida comunicar a todo el personal la noticia, por ello Ben accede a que se les informe. De cualquier forma, el aterrizaje es inminente.

El tiempo pasa. La Base Andrómeda ha autorizado el paso del SDF-0 a la atmósfera terrestre. En la plataforma de aterrizajes todo está preparado para el gran momento. Ahora es tan sólo cuestión de minutos. La silueta de la nave ocupa el cielo. Todo el mundo en Macross está expectante, no es muy frecuente ver el aterrizaje de naves tan grandes. Sienten curiosidad por saber cómo será.

Tres, dos, uno, cero. La cuenta atrás ya ha finalizado. Una de las compuertas se abre... Silencio... ningún murmullo sale del interior... Silencio... Fuera se han congregado la mayor parte de los militares adscritos a la Base. No se ha pensado en una recepción oficial, es simplemente un homenaje que voluntariamente dispensan.

-Nos gustaría que entrase el Comandante de la Base... solo.

Rasgando la quietud del momento, una voz se eleva cortante en medio de los concurrentes. Miradas, susurros, respiraciones agitadas... Ben Shator ni siquiera duda un segundo. Seguro, comienza a recorrer el camino que lo separa de la compuerta abierta.

La sangre fría no abandona a Ben. Son muchos los años de experiencia. Instantáneamente una pregunta le asalta.

-¿Cómo podemos estar seguros de que todo esto no es una trampa?

-Me parece que eso debería haberlo pensado antes -responde la voz-. Ahora ya es tarde para lamentarse.

-¿Y si me negara?

-Me parece que no sería una buena elección.

-¿Peligra mi vida?

-Si hubiéramos querido matarles -responde la voz-, ya lo habríamos hecho.

El Comandante del SDF-3 recobra el aplomo que durante unos segundos había perdido. Hace una señal a sus oficiales de confianza, es la orden de dispersar a los congregados.

-¿Conoce el plano de este complejo? -inquiere la voz.

-Sí.

-Entonces camine hasta llegar al puente de mando.

El interior del SDF-0 presenta un aspecto lamentable. Todo está envejecido, sucio, descuidado. Aunque externamente no refleja ningún daño serio, lo que se puede ver al entrar desmiente esa afirmación.

Ben camina lentamente al tiempo que se apercibe de la situación. Poco a poco se va adentrando en la nave, su memoria no le falla y consigue llegar al lugar indicado sin demasiado esfuerzo.

Si lo que había observado al entrar le pareció extraño, lo que tiene delante de sus ojos le deja atónito. No hay nadie a la vista.

-Identifíquese -pregunta la voz.

-Ben Shator, Comandante General de esta Base.

-¿Sabe quién soy yo?

-No. ¿Por qué se esconde? ¿Por qué no sale y hablamos cara a cara?

-Hace mucho tiempo que falto de mi planeta. No sé que tipo de acogida querrán darme. Ni siquiera sé quién es usted.

-Ante todo soy una persona que admira la labor que se ha desempeñado en esta nave. Puede confiar en mí.

-¿Sabe usted cuántos quedamos de todos los que partimos? Sólo restamos tres personas. «¡Admiro la labor que han realizado!» ¿Cree que eso es todo?

-No se excite, lamento esa contingencia pero he de recordarle que ustedes se ofrecieron voluntarios.

-Voluntarios... ¡Qué bonito suena! Cuando eres joven quieres comerte el mundo, estás lleno de sueños de gloria, honor, aventura... Crees que nada ni nadie te puede derrotar. ¡Es muy

amargo descubrir que estamos equivocados! ¿Por qué no nos ayudaron cuando desesperadamente se lo pedíamos? ¡Catorce años sin recibir ningún tipo de ayuda, sin saber qué hacer! ¿Se puede imaginar lo que es eso?

-Me parece que está lanzando falsas acusaciones. Fueron pioneros en este tipo de misiones y tras ustedes muchas más naves fueron lanzadas al espacio, algunas con el objetivo de encontrarles. No estaban solos, hubo soldados que murieron en el intento de reestablecer contacto... ¡Fue imposible! Actualmente tenemos hombres en todo el Sistema Solar que nos proporcionan apoyo exterior, dos complejos robotecnológicos espaciales rumbo a donde se suponía que se debían de encontrar ustedes. Todos sufrimos, todos perdemos amigos. Deje de compadecerse de sí mismo, deje de echarnos la culpa por algo que nos fue imposible evitar y afronte su situación. Si quiere que la muerte de todos sus compañeros de expedición sea vengada, facilítenos la información que han recopilado durante todo este tiempo. Ahora han vuelto a la Tierra. No pueden rendirse.

Parece que el monólogo de Ben ha hecho mella en la conducta de los recien llegados. La voz que con tanto odio le hablaba ha dejado de oirse. De pronto una puerta lateral se abre, de ella salen tres individuos, tres varones que caminan con lentitud y pesar. Sus ojos parecen muertos. El que parece ser el jefe toma la iniciativa, su voz no presenta ningún tipo de inflexión ni modulación, habla monótona y lentamente. En breves palabras informa de las identidades de sus compañeros.

-¿Y usted quién es? -inquiere Ben.

-Nadie cuyo nombre merezca recordarse -la amargura de su respuesta hace que Ben reconozca en él la voz en off.

-Vamos, Capitán, dígaselo. Ya nada importa -aconseja uno de ellos.

Con un gran vacío en la mirada, el interpelado accede.

-Soy Richard Hunter.

* * *

En el bar del SDF-3, los miembros del Quinceavo Escuadrón comentan lo sucedido.

-¿Crees que el Comandante está en peligro?

-Probablemente no, Louie.

-¿En qué te basas, Dana?

-Bueno, Sean, el SDF-0 no es una nave enemiga. Sería absurdo que sus tripulantes intentaran atentar contra la vida del Comandante.

-Pues yo recuerdo una pelicula en la que...

-Vamos ya, Sean, déjate de payasadas.

-Las películas son el testimonio fehaciente de la vida real y de las circunstancias que la acompañan.

-Madre mía, Sean, ¿dónde has leído eso? Me parece una definición demasiado perfecta para que una persona como tú la recuerdes.

-¡Bah! ¿Cómo es posible que hasta ahora no os hayáis dado cuenta de mis talentos ocultos?

-¿Los mismos que empleas para ligarte a las chicas? Porque desde luego las que tú pescas son ejemplares únicos.

-Si quieres te enseñaré una mejor manera de emplear tu talento, Louie.

-Ni lo pienses, el libro que me estoy leyendo es más instructivo que tú.

-Lo que será no apreciar a los buenos entendidos. Ah, es la incomprensión de los genios.

-Dejad de decir tonterías.

-¿O si no...?

-Si no tendré que romperos la nariz.

-No te atreverás, Dana.

-¿Que no? ¿Nos apostamos algo?

-¿Qué te parece una copa mañana?

-Acepto. El que pierda paga.

Dana y Sean intentan inmovilizarse mutuamente. Al final la experiencia de Dana no puede contra la mayor fuerza física de Sean. Sujeta por las muñecas encuentra muy difícil liberarse.

-¿Ahora qué me dices?

-Que te debo una copa.

-Está bien.

Sean se levanta con una sonrisa en los labios. Los demás han vuelto a sus pensamientos individuales.

-Teniente, no debería de comportarse así.

-¿Y cómo quieres que me comporte, Angie?

-Liarse a puñetazos y patadas con uno de sus subordinados no es la mejor forma de mantener la autoridad.

-¿Crees que tu lo harías mejor? ¡Ay, Angie, cuándo dejarás de ser tan serio! Es necesario que nos olvidemos todos un poco de la disciplina. No está mal hacer el payaso de vez en cuando si puedes arrancar una sonrisa a un amigo.

-Chicos, ¿qué hora es? -pregunta Sean.

-Las cuatro y media.

-¡Caramba! Bueno, muchachos, me tengo que marchar. Ciao.

-Me apuesto algo a que tiene una cita -dice Louie.

-De acuerdo, acepto la apuesta. Cinco Tecs a que no la tiene.

-Bowie, ¿no sabes que está prohibido aceptar apuestas?

-Sí, Angie, pero una apuesta de amigos, no es una apuesta común.

Dana está tumbada en el sillón oyendo todo lo que dicen sus compañeros. Está bastante cansada, por la noche no ha podido pegar ojo. La asalta la misma pesadilla desde hace dos noches. Sueña con un individuo que la llama, por un momento es feliz, pero cuando se da cuenta de que en realidad es un centraedio se establece un conflicto de lealtades en su alma; luego se ve a ella misma en su Pureboyd luchando contra el enemigo e incapaz de disparar contra las naves que la atacan. Siempre que sueña con esto acaba despertándose empapada en sudor, no sabe quién es el individuo que la acosa pero está segura de que hasta que no consiga establecer un límite entre sus sentimientos y su obligación no descansará tranquila.

-Llamando a la Teniente Sterling. La esperan en la sala de visitas.

Haciendo todo tipo de conjeturas, Dana abandona a sus compañeros. Nada más llegar se encuentra con el insolente joven de la tarde de lluvia.

-¡Qué diligente es usted!

-¿Cómo ha sabido dónde encontrarme?

-¿Así me recibe?

-Respóndame.

-Sencillamente me he dirigido a un soldado y le he pedido que me dijera el nombre de una joven teniente de alrededor de veintidós años, rubia, esbelta y muy hermosa.

-¿Y así ha encontrado a alguien que me conociera?

-Bueno, no hay muchas jóvenes aquí con sus características.

-¿Qué quiere?

-Rogarle que me disculpe por el mal rato que lle hice pasar el otro día y pedirle que me permita compensarla de algún modo.

-No importa, ya está olvidado. Ahora váyase.

-¿No me va a dejar que la invite a tomar algo por lo menos?

-Si así consigo que me deje usted tranquila, de acuerdo.

-No estoy acostumbrado a que mis invitaciones se reciban de ese modo. Si la molesto me iré.

El desconocido hace ademán de marcharse, entonces Dana impelida por una fuerza irresistible le detiene.

-No, por favor, no se marche. Disculpe mi brusquedad. Acepto encantada su propuesta.

-¿Dónde quiere que vayamos?

-¿Qué le parece «El Urogallo»?

-¿Dónde está?

-¿No recuerda? Es el lugar donde nos encontramos el otro día.

-Ah, sí.

-¿Es usted forastero?

-En cierta manera sí.

-¿Dónde nació?

-Er... ahora mismo no me acuerdo.

-Vamos, no bromee.

-¿Y usted?

-Yo nací en París, pero me eduqué entre Inglaterra, Francia y U.S.A.

-Eso es muy interesante. ¿Cómo decidió entrar en el Ejército?

-Yo creo que por herencia familiar.

-Bueno, si seguimos aquí no vamos a tomar nunca esa copa que le he prometido.

-Es verdad. Ahora mismo estoy fuera de servicio. ¿Tiene coche?

-Me temo que no.

-No se preocupe, yo le llevaré -propone Dana.

El camino hacia el local es muy entretenido. Dana no se da cuenta de que al tiempo que el muchacho conoce ya casi toda su vida, ella no sabe nada de él.

-Por fin estamos aquí. Este lugar es encantador.

-¿Le gusta?

-Me encanta. En el se respira un ambiente de tranquilidad y de paz que me cautivan. A propósito, todavía no nos hemos presentado. Mi nombre es Dana, Dana Sterling.

-Yo me llamo... Zor.

-¿Sabe que es usted un poco misterioso?

-¿Por qué?

-Parece que sus ojos ocultan un secreto.

-¿De verdad? No lo crea.

Los dos jóvenes hablan durante horas. Parecen tan compenetrados que no se dan cuenta de que empieza a anochecer.

-¡Caray, qué rapido ha pasado el tiempo! Tengo que volver a la Base. Espero verle de nuevo -grita Dana al tiempo que sale apresuradamente del local.

* * *

-Has pasado muy poco tiempo junto a nosotros.

-Así tendré más ganas de veros la próxima vez, porque os prometo que habrá una próxima vez. No me volverás a reprochar que me olvido de mis amigos.

-Ten mucho cuidado, Minmei -dice Max.

-Dale recuerdos de nuestra parte a Dana -pide Miriya.

-Descuida, Miriya. Además haré más, intentaré convencerla para que pida un permiso especial y venga a veros.

-Sí, dile que la queremos.

-Por favor, marchaos ya. Las despedidas me desesperan.

Un helicóptero se eleva sobre las niveas cumbres de los montes de Timán. En él viaja una mujer. Su nombre en clave es RAY.

FIN DE LA SEPTIMA ENTREGA

MACROSS ALTERNATIVO CONTINUARA EN EL PROXIMO MANGAZONE. NO TE PIERDAS LAS VIVENCIAS Y AVENTURAS DE TUS PERSONAJES FAVORITOS.

FANZINES

FANDOM 1

Fanzine de historietas principalmente, incluye un apartado importante dedicada al rol, con la sección "Fandom & Rol", y tres relatos de esta índole ("Sun", "La sombra de la magia", y "El guardián oscuro". Todas ellas de Alberto Diaz). Pasando a otro tema, también están las secciones: "Analizando una obra", que en este número nos habla de Spiderman (por Manuel Bartual); "Crítica", con un artículo sobre la edición de mangas por parte de Planeta-Agostini (también de Manuel Bartual). Y "Correo fandom", que por ser este el primer número, solo incluye la dirección a la que podemos escribir, tanto para el correo como para la sección de juegos de rol. Pasando al bloque principal del fanzine, decir que las historietas son de los más diversos estilos, incluyendo el estilo manga, por supuesto. Estas son: "CO2" de Javier Benaches; "Mork", de Santiago Coma; "Megaman", de Manuel Bartual; y "Slice!!" de Enrique Corts. Tambien podemos encontrar algunas ilustraciones: el poster central y/o portada, de Jordy Bayarri; una ilustración manga de la serie Ranma 1/2, de Alberto Maicas; y otro dibujo estilo manga, de Santiago Coma, en la contraportada. El fanzine tiene una buena presentación, y la maquetación es bastante aceptable. Para ser un primer número, se lo han trabajado bastante. Uno de los responsables, Santiago Coma, me dijo que Fandom se distribuye sólo en las tiendas especializadas de Valencia, pero también puede pedirse por correo, a: FANDOM, Apdo. 10132 (46080 Valencia), incluyendo 225 ptas. + 100 ptas. (gastos de envío)

VALENCIA
48 PAGINAS
225 PTAS.

FORMATO
FOLIO
CALIDAD
IMPRENTA
PORTADA
COUCHE
DOS TINTAS
PERIODICIDAD
APERIODICO

FENIX COMICS 9

Para definir este fanzine, la mejor forma es la que ellos mismos me dieron: "la diferencia está en que nuestra revista está creada por dibujantes, y por ello el enfoque gráfico está más cuidado". Sí, este fanzine no se caracteriza por sus grandes contenidos de información, ni por una maquetación muy cuidada, sino por la gran calidad gráfica de las historietas que en él aparecen. Puedo decir que se ha juntado un grupo de muy buenos dibujantes, con su propio estilo, pero a los que además resulta que les gusta el manga. Pero no sólo hay noticias sobre manga, también incluyen noticias USA, en las que muestran su debilidad por la línea Image. Ya en lo referente al manga, aglutinan todo en una sección llamada "Made in Japan", que incluye los artículos: "Heavy Metal", que da un repaso al mecha desde el principio hasta nuestros dias; "Horobi, el otro Tagami", incluyendo algunas páginas de este manga; y "Fenix Comics Mail", que aunque es la sección del correo, también incluye las últimas noticias del mercado español. El rol también tiene su pequeño apartado en el fanzine. En este número analizan el juego "Vampire". Por último, las historietas: "Jason & Power" y "Regreso", de Nacho Fernández/Alvaro López. Y un "portafolio", con dibujos de Ignacio Martínez dedicados al personaje de DC "Lobo".
La portada, y el poster central a dos caras, están dedicados respectivamente a Macross y Caballeros del Zodíaco (dibujados también por ellos). Para los pedidos, escribir a: Fenix Cómics C/ Heraclio Fournier 43, 4ºc 01006 Vitoria (Alava)

VITORIA
68 PAGINAS
200 PTAS.

FORMATO
CUARTILLA
CALIDAD
FOTOCOPIA
PORTADA
PAPEL
UNA TINTA
PERIODICIDAD
APERIODICO

MANGA WARS 3

Como su propio nombre indica, este fanzine está especializado en manga. Es el primero que llega a mis manos procedente de Mallorca, y espero que no sea el último. En general, está bastante bien, y lo único que deberian mejorar un poco es la maquetación. En la carta que me mandaron junto al fanzine, me comentan que éste es el primer número que hacen en formato folio, y que la realización fue una auténtica odisea (se creen que sólo les pasa a ellos).
Empiezan con una sección llamada "Top manga", en la que hablan de las series más conocidas por el público, como puedan ser Dragon Ball, Dragon Quest o Ranma. De Rumiko Takahashi tocan además de Ranma 1/2, la serie Mermaid Forest, y otras obras de las que hablan en este número son: DNA2, Sailor Moon, Video Girl Ai, Ah! My Goddess, Slam Dunk y Orion. Una cosa curiosa es que tienen un concurso, pero resulta que no dicen cuál es el premio. También confeccionan un ranking de personajes y series. Y por último, una sección de correo, que incluye un pequeño apartado de compra/venta de material.
El responsable de Manga Wars es Nicolás Alcubilla. De la maquetación se encargan Oscar Serna y el propio Nicolás. Y el resto del equipo lo forman Francisco Puig, Miguel Angel Manresa y Pedro Ors. Escriben los cinco, y en este número además colaboran Juan Alberto Blanco y Montse Casanovas.
La dirección del fanzine, para hacer pedidos, es: Manga Wars C/ Sastre Roig 2 07003 Palma de Mallorca (Islas Baleares)

MALLORCA
44 PAGINAS
225 PTAS.

FORMATO
FOLIO
CALIDAD
FOTOCOPIA
PORTADA
CARTULINA
UNA TINTA
PERIODICIDAD
APERIODICO

MINAMI 3

Especializado en Manga y Anime, este fanzine trabaja mucho los contenidos, e intenta conseguir primicias a nivel nacional. En el último número aparecido, además de las secciones de noticias y preview, nos cuentan lo último de Dragon Ball, y dan un repaso a Nausicaä, Gundam 0080, Sailor Moon, Alita, El irresponsable capitán Tylor, Zetsuai, Devil Hunter Yohko, Macross II, Bastard y Doraemon. A continuación, y en plan dossier, tenemos uno sobre el anime de terror, titulado: "¡Oh, cielos, qué horror!"; otro sobre ellos y ellas en el manga; y otro sobre el famoso autor, Masamune Shirow. Es interesante destacar que, como nosotros hacemos en MangaZone, dedican algunas de sus páginas a la cultura japonesa. En este número nos hablan del Kabuki, teatro popular japonés. También incluyen una "guía del buen otaku", en la que Manuel Ortega, nos comenta sus experiencias por Japón, y los sitios más recomendables a visitar. Por último, tambien hablan de Videojuegos, e incluyen un "Rincón del dibujante", donde publican los dibujos de los lectores. Los principales responsables de Minami son Lázaro Muñoz (Alma del grupo) y Ricardo López, y colaboran en este número: Juanki, Juan Luis Sáez, Gerardo Fernández, Mae Fernández, Concepción Corrales, los hnos. Ortega, Zahara Medina, Manuel Alfaro, Alvaro Díaz, Luis Mariano Montoro y Etamin. La única pega que le pongo es que algunos dibujos salen demasiado oscuros, por lo demás, está muy bien. La dirección de MINAMI es: C/ Periodista del Campo Aguilar 15 1ªE 02002 Albacete. Tlf: (967) 226976

ALBACETE
48 PAGINAS
225 PTAS.

FORMATO
FOLIO
CALIDAD
IMPRENTA
PORTADA
CARTULINA
UNA TINTA
PERIODICIDAD
TRIMESTRAL

CONTACTOS MANGAZONE

Este mes, para variar un poco, he pensado sustituir la sección del correo por un apartado de contactos, ya que era mucha la gente interesada en cartearse con otros aficionados. Además, también hay muchos amigos interesados en conseguir material del tipo CDs y películas. Por ello, he pensado que era un buen momento para crear una especie de club de intercambio.

Para aquellos que esperaban ver, tal vez, contestadas sus cartas en este número, que no se preocupen, que el próximo mes volverá la sección del correo como de costumbre. Lo de publicar estos contactos es algo especial que no volverá a repetirse hasta que no haya recopilado de nuevo una buena cantidad. Sin embargo, lo del club va totalmente en serio. Empieza a funcionar a partir de ¡ya!, así que ya podéis empezar a escribir para apuntaros.



Dibujo original de Miguel Pradas

ANGEL LUIS ALAMO MARTINEZ
C/ MONTELEON 6 - 1ª
28004 MADRID
Quiere cartearse con aficionados y busca información y material sobre Nausicaä y Macross.
Entre sus preferencias están: KOR, City Hunter, Maison Ikkoku, etc.

ALBERTO BENITO GARROTE
C/ RIO ALBERCHE 2
28529 RIVAS-VACIA (MADRID)
Busca material en general.
Entre sus preferencias están: Ranma 1/2, Akira, Nausicaä, etc.

ALBERTO CALVO RAMOS
CIUDAD BLANCA 40
41020 SEVILLA-ESTE (SEVILLA)
Busca CDs de anime.
No indica sus preferencias.

CARLOS LORIENTE DIEZ
(Y O. SANCHEZ)
C/ DELS RECS 28 ESC. D, 3 - 1
43201 REUS (TARRAGONA)
Buscan material y colaboran en el fanzine Yokoku.
No indican sus preferencias.

DANIEL BEATO GARCIA
C/ ANTONIO LOPEZ 61 1º C DCHA.
28019 MADRID
Busca CDs de anime.
Entre sus preferencias están: KOR, Nausicaä, Ranma 1/2, etc.

DANIEL GAJO MURT
C/ RICARDO ORTIZ 62
28??? MADRID
Busca películas.
Entre sus preferencias están: Laputa, Vampire Hunter D, etc.

DAVID ALVAREZ CARRASCAL
C/ DELFIN 22 3º D
28905 GETAFE (MADRID)
Quiere cartearse.
Entre sus preferencias están: Nausicaä, Dragon Ball, Silent Möbius, etc.

DAVID FACAL MAYO
(DIARIO APACHE)
Pol. ELVIÑA 2ª Fase Bloque 12, P9, 8º izq.
15008 LA CORUÑA
Buscan articulistas de manga para su fanzine.

DAVID FERNANDEZ RODRIGUEZ
C/ RAMON Y CAJAL 2 - 2ºA ESC.1
28903 GETAFE (MADRID)
Busca CDs de Ranma 1/2, en especial el BGM.
Entre sus preferencias están: Dragon Ball, Rumiko Takahashi, Video Girl Ai, etc.

DIEGO PASTOR SUAREZ
C/ COIN 4 4º 2ª
08830 SANT BOI DE LLOBREGAT (BARCELONA)
Busca cualquier tipo de material de KOR, pero en especial CDs.
Entre sus preferencias, claro, está: KOR.

ELISABETH GOMEZ COSMO
ALIAS "SON GOHAN"
C/ MAESTRO ARRIETA 15 4º C
41010 SEVILLA
Busca CDs de la serie KOR.
Entre sus preferencias están: Dragon Ball y KOR.

ESTHER GINES MACIAS
C/ ARABISTA AMBROSIO MUICI 22, 29ª
46013 VALENCIA
Busca material en general.



Dibujo original de Yolanda Talens

Entre sus preferencias están: City Hunter, Sailor Moon, KOR, etc.

GUILLERMO PEÑA SALSAMENDI
C/ MENORCA 40 3ºC
28009 MADRID
Busca CDs, en especial de la serie Eriko.



Dibujo original de Jesús Gallego

Entre sus preferencias están: Eriko, Touch, Hi Atari Ryôkô, etc.

HECTOR TENDERO ROBLES
C/ BHERING 2 6ª
46017 VALENCIA
Quiere cartearse.
Entre sus preferencias están: Rumiko Takahashi.

JAIME REGUART OYARBIDE
C/ HOYARRASA 151
28100 "La Moraleja" ALCOBENDAS (MADRID)
Busca material en general.
Entre sus preferencias están: KOR, Ranma 1/2, Gundam, Macross, etc.

JESUS ALVAREZ ESCOBAR
ALIAS "SUSO"
C/ GRAN VIA 1006 10 1ª
08020 BARCELONA
Busca material en general.
Entre sus preferencias están: KOR, Dragon Ball, video-juegos, etc.



Dibujo original de Sebastián Albertos

JOSE ANTONIO PAVO LOPEZ
C/ OLIVA DE PLASENCIA 7 4º D
28044 MADRID
Quiere crear una asociación de aficionados al manga.

LAURA CASAL VAZQUEZ
C/ BAYONA 15 7º C
36209 VIGO (PONTEVEDRA)
Busca CDs de anime.
Entre sus preferencias están: Sailor Moon, Touch, Eriko, KOR, etc.

LAURA LOPEZ CAPELLA
C/ PROVENZA 363 2-3
08025 BARCELONA
Quiere cartearse.
Entre sus preferencias están: Sailor Moon, Dragon Ball, Akira, etc.

MIGUEL ANGEL MUÑOZ
C/ SESEÑA 15 4ª D
28024 MADRID
Busca material en general.
Entre sus preferencias está: Captain Tsubasa.

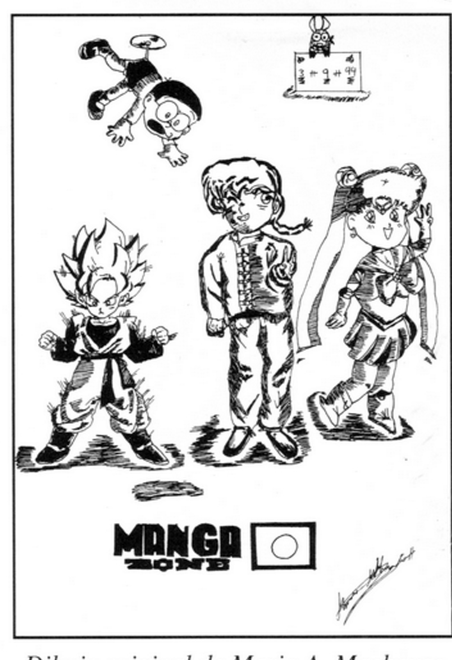
OSCAR MARTIN ANDUJAR
C/ SAN FAUSTINO 10 2º B
28022 MADRID
Busca CDs de Ranma 1/2, en especial el BGM.
Entre sus preferencias están: Ranma 1/2, 3X3 Ojos, Dragon Ball, etc.

RAUL URREA ALFONSO
CTRA. MALILLA 97 5ª
46026 VALENCIA
Busca material en general.
No indica sus preferencias.

ROBERTO BARBEITO LOPEZ
C/ PLA Y CANCELA 31 3ª
15005 LA CORUÑA
Busca CDs de Ranma 1/2
Entre sus preferencias están: Dragon Ball, Akira, Ranma 1/2, etc.

SANDRA NAVARRO ALFONSO
C/FIDEL PASTOR CARRILLO 1, 3º dcha.
03013 ALICANTE
Busca CDs de Ranma 1/2.
Entre sus preferencias está: Ranma 1/2.

SANTIAGO LARRAN LOPEZ
C/ CRISTOBAL COLON 24 1ª
11005 CADIZ
Quiere cartearse.
Entre sus preferencias están: KOR, Dragon Ball, etc.



Dibujo original de Mario A. Machause

VIRGINIA DIAZ MARTINEZ
C/ LOPE DE VEGA 3 PORTAL 8 BAJO B
28224 POZUELO DE ALARCON (MADRID)
Busca CDs de anime.
Entre sus preferencias están: KOR, Macross, etc.

YANIRA MONTAÑEZ SANTANA
C/ ALVAREZ DE LUGO 53 3º IZQ.
38004 SANTA CRUZ DE TENERIFE
Quiere cartearse.
Entre sus preferencias están: Saint Seiya, Shulato, Dragon Ball, etc.



Dibujo original de Isabel Mª Guzmán

Para más información acerca del club, escribir a la siguiente dirección:
CORREO MANGAZONE
(Club de intercambio)
C/ Músico Barbieri 5, 21
46018 VALENCIA


NIKE
DÍAZ 94.